

ANIMATION PLUS
Only for Fans
COMENTARIOS DE:
SABER MARIONETTE J TO X
• ESTUDIO GONZO
• F L C L
• BGC TOKYO 2040
ADEMAS :
• Vandread
Lo último de Estudio Gonzo
• Cazadores de Elfos
De Yu Yagami
• Gate Keepers
De Estudio Gonzo
• Ventana Abierta
Nº OCHO
8.00 Soles
GRATIS: POSTER DE ESCAFLOWNE



Editor
Fernando Vega P.
Jefe de Redactores
José Molina C.
Diseño y Diagramación
Saúl Vega P.
José Molina C.
Colaboradores
Alex Cruz
Danny Sulca
Franco Ortiz
Giancarlo Reyes
Juan Carlos Valeriano
Manuel y Miguel Prado

HECHO EL DEPOSITO LEGAL
Reg. N° 98-2414

Año 02 Número 08

Portada :
SABER MARIONETTE J to X
Poster :
TENKU NO ESCAFLOWNE

TRADUCCIONES :
MASAYOSHI SAIMA



Hagan llegar todas sus inquietudes y comentarios a nuestro E-MAIL :
animeplus2000@hotmail.com

Editorial

¡ LO QUE NO ME GUSTA DEL ANIME !

Cuando el grupo humano de Animation inició la revista alla por 1997 con un pequeño ejemplar que costaba 3 soles con cincuenta céntimos, ni siquiera imaginábamos que llegaríamos a estar presentes en el mercado por tanto tiempo. Ese ejemplar de solamente 500 ejemplares nos brindó la oportunidad de expresarnos y ver plasmadas nuestras ideas al papel por segunda vez (antes habíamos colaborado en una pequeña publicación de 270 ejemplares "Manga Anime"). Por ese entonces ya había salido a la venta la revista SUGOI # 1 que en ese entonces costaba 5 soles (y por lo cual nos parecía un precio razonable para el formato), pero también fue en esos meses que la revista Manga Express (que también ya había salido) nos sorprendió con un precio de portada de 8 soles, que prensábamos era una "locura" para el mercado peruano, simplemente creímos que no rendiría, pero (ironías de la vida) la revista con su precio funcionó y muy bien.

La revista Manga Express puso el **Standard** de cuanto debía costar una revista de Anime y Manga en un formato decente. Así es señores Manga Express puso el ejemplo y por supuesto las demás revista digase SUGOI, ANIMATION PLUS, etc, etc, etc... siguieron ese ejemplo. Han transcurrido ya 4 años y nuestra publicación Animation Plus ha logrado mantenerse de alguna manera presente en el mercado peruano. Hubo etapas muy difíciles de superar (el mercado se lleno indiscriminadamente de revistas, nos estafaron, nos piratearon, nos alejamos casi un año del mercado, etc, etc y ètc). Pero todo eso nos sirvió para pulirnos más y después de algunas alegrías y desazones, se comenzó a creer y pensábamos (al fin) que en el Perú si se podía hacer patria. Pero una vez más la realidad (y la recesión) nos vuelve a poner en nuestro sitio. Somos conscientes de que los costos de producción han subido: papel, fotolitos, impresión, etc, todos estos gastos sumados, afectan la alicaída economía de la publicación. Si bien en estos 4 años hemos tratado de mantener el precio dentro de un "estándar beneficioso al público" sin variar. También somos realistas y comprendemos que no se puede mantener el precio de 8 soles con el mismo formato, en este momento.

Ha habido muchas conversaciones al respecto con el grupo humano de la revista y muchas ideas para lograr esquivar el problema. "Nos hemos vistos obligados de hablar de -**money's worth**- (valor cabal del dinero que se pague por algo) y de la verdad de nuestra situación, de mercado, de posibilidades, de proyección, y por último de quitarle algunas páginas, por un lado, o de quitarle el poster por otro, (y otras soluciones que quizá resulten irrisibles o irritables o dignos de franca ira, para usted fiel lector). Pero la verdad del caso es que Animation tiene un formato hecho y no quisiéramos hacer que la revista sea la que "pierda" (el grupo quiere mantener la cantidad de páginas de siempre y no quiere bajar la calidad de la revista y no quiere más aprietos, quiere soluciones que retribuyan en beneficio de la propia revista), así que nos vemos en la penosa necesidad de subir el precio de portada de 8 á 9 soles. Por supuesto, conocemos los riesgos de alterar el precio en estos momentos en que la economía peruana esta como esta, pero es un riesgo que ya se debía tomar y lo asumiremos. Queremos hacer el aviso respectivo desde estas líneas en búsqueda de mantener la consideración con nuestro lectores y de paso hacer nuestra decisión pública y de conocimiento general. En este momento lees la publicación número OCHO de nuestra edición ONLY FOR FANS de ANIMATION PLUS, la publicación número NUEVE será grabada con el nuevo precio. Esperamos como siempre contar con su apoyo y lo único que nos queda es prometer seguir trabajando y número a número, mejorar la publicación y prometerle como siempre novedades.

Por el momento hemos decidido "resucitar" (ya era tiempo) nuestra página Web, estará funcionando a partir de la primera semana de Junio, allí encontraran más información, avances sobre futuras notas en el Animation Plus, temas variados que aprovechamos para tocar, además de una divertida presentación del grupo, gráficas para obsequiar y algunas "presentaciones" de diversos títulos en "mpeg" (ya ven como no todo puede ser malo), así que hagan un "click" por ahí, que tanto no cuesta. Prometemos estar más al tanto de nuestra pagina Web y no tenerla tan abandonada, además de estar renovandola más constantemente. Bueno con respecto a la revista creo que ya se dijo lo que se espera más adelante de ella, así que los dejo hasta una nueva oportunidad.

Esperando encontrarlos de nuevo :

EL EDITOR

LIME
SM J to X

Posdata 1 : el título de arriba lo que buscaba era llamar su atención.
Posdata 2 : gracias.

Hablemos de anime

Ya reír, y a gozar, esta fiesta comenzó ya, nuestro lema es siempre sonreír, de mañana reiremos, en la tarde gozaremos, en la noche que gran fiesta haremos, todos a gozaaar, Uhhh!.... (Ooh, oh, se nos pasó la mano). Bueno que conozco a más de uno que estaría en la bacanal esa.

La cuestión es que fuere como fuere, este si se puede llamar un buen comienzo para la programación de este año, en la Pantel, canal 5. Por lo menos para lo que es series de animación (sí claro, dibujo animado). Al momento de hacer la nota, el estreno el estreno se había programado para el Lunes, 21 de Mayo, del 2001, a las 6:00 p.m. y *Olé!.* Y soy sincero al decirles que en el ambiente, ni bien salido la propaganda televisiva, todo éste se quedo impregnado de aire de fiesta, y no era para menos; ha surgido la idea que los tiempos cambian para bien y que los imposibles de hace años se retumban ante las nuevas épocas. Claro hay cosas que no cambian. Recuerden lo que sucedió con Evangelion. Pero el hecho que se traigan los chicos de la Panamericana otra serie grande, implica que ellos deben tener un plan ya bien "craneado", implementado y listo a "correr" junto con la exposición de la animación en cuestión (...).

Bueno algunas cosas que quisiéramos siempre que tomaran en cuenta. 1- Esta es una animación no necesariamente para ser expectada por un público infantil, sino orientada a un público de adolescentes a jóvenes mayores. 2- Por la grandísima!, deánle siempre un buen horario y no lo pongan en segmentos como el de los "gnotos", please! please! please!. 3- No a los recortes, y que se de un tratamiento televisivo digno al show. 4- Esperaremos con paciencia sus propuestas televisivas, todo el fandom lo hará, y veremos su desenvolvimiento, esperando siempre lo mejor de parte de un grupo humano que parece haberse dado cuenta del buen impacto de la producción animada no infantil.

Es increíble como este tipo de cosas te alegra la vida.

Ya a lo nuestro. En otras locales se ha estado hablando de Dr. Slump, Card Captor Sakura, Digimon 02, pero hasta el momento de la salida de edición nada confirmado. En la señal de paga, llamese "cable" tenemos las siguientes reportes, Fox Kids: 1 de Julio, Digimon 02. En la Cartoon Network, sin confirmar Tenchi Muyo y Gundam Wing, se dice que el Tenchi Muyo ya fue doblado y comienza a rondar la región...tatatatatan. En la Locomotion, uff..., ahorita en "antena" Soul Hunter, 26 episodios, de aventuras, peleas e intrigas, todo un shonen (historia para chicos), después según se vocea Silent Mobius, 26 episodios va de monstruos y ciencia ficción, luego Candidate for Goddess, 12 episodios, no tengo las cosas muy claras, pero parece de "mechas" y aliens. Por último Psybuster (no tengo detalles). Además debo dejar mi personalizada opinión sobre el hecho de que se haya perdido en el cable mágico el canal 33, "vayas... pa'l ...o" (no estuvo bien eso) en la Ecuavisa se transmitía la serie Slayers, Slayers Next, unos capítulos de Slayers Try, y Rurouni Kenshin (capítulos que no se vieron acá), entre otras cositas que te daba motivos de pararte a verle un rato. No tenemos claro que "carambas" estén teniendole por allá, pero queremos que se aclaren, están revoleteando la señal de una manera inconcebible y la verdad uno no esta para "trasteadas".

Postdata: La Fox Kids, al momento ha transmitido ya las dos encarnaciones cinematográficas de Patlabor: The Mobile Police, lo que me parece loable porque nos esta proporcionando con esto un panorama más completo del universo de la serie, además de que estas se tratan de producciones de gran calidad.

Postdata 2: ¿Quién será el ganador de las siguientes elecciones? (hasta aquí llega la política... a llorar al río).

Postdata 3: ¿Quién es el auténtico ganador de la serie anime Saber J to X?... por opinión resultante de consenso. Hanagata Mitsurugi.

Postdata 4: La RCN de Colombia se consiguió la serie Tv de Taiho Shichauzo! y la Magic Kids de Argentina esta pasando Slam Dunk.

Posdata 5: Que bonito es trabajar con Postdatas.

Por último y es algo que nos interesa resaltar, esta el hecho de que en los canales de música se están transmitiendo los video clips de Daft Punk realizados por Leiji Matsumoto y la Toei Animation (Grande Toei!, grande Leiji!) y que son una seguidilla, altamente recomendables.



Saludos especiales para nuestros amigos y conocidos en Arequipa, y a toda esa linda gente de la Ciudad Blanca... Un día de estos les caemos. Y saludos como no, a toda esa gente que se comunican cada vez más con nosotros en la Internet, gracias por su tiempo y consideración.

Ay, que frío... *Papaceto!*... a sacar el poncho...

Bueno chicos, por fin los vientos fríos anuncia la temporada donde el rayo de sol no es necesariamente la estrella, habrá que abrigarse, y estarse más "*apretadito*" que de costumbre. Todo en "pro" de no terminar mal por eso del cambio de clima. Desde por aquí nuestros "medios enfriados" saludos para la mamá y para el papá de todos los hogares peruanos, y de otros lados también. Dicen que una de las ventajas de los países de este lado del mundo es que los núcleos familiares de por aquí tienen una disolución mucho más tardía que otros países de mayor consumismo y desarrollo; que por allá el chico a los 16 se va de casa en su auto, a vivir con un compañero, trabaja de medio tiempo, y vive perniciosamente hasta que algo sucede. Y ahí esta. Supongo que no es el caso de todos. Pero por aquí el ámbito familiar, la familia, los hermanos, tus padres y así el tío, el primo, sobrino, el padrino y todo eso termina siendo algo más importante, y tu estas con ellos, y creo que eso esta bien. Te hace bien, tener contigo una familia.

A lo que es Japón y su animación, el que esta asomando la nariz hacia occidente es "Yugi-oh", se dice que un nuevo fenómeno que dejo atrás y sentado a Pikachu y a todos sus engendros. Habrá que ver!, Habra que ver!,

Ahhh, que frío...



Hace no mucho les contaba sobre lo de las religiones en el Japón, y como influenció su entorno, entre otros. En esta ocasión quisiera hablarles sobre la apreciación que tiene la religión japonesa sobre el tópico de la creación del mundo y el matrimonio, esto viene de lo que es la religión Shinto y el libro del Kojiki.

<u>Sobre la creación del mundo</u>

En el principio, solo había el caos infinito sin forma (donde habeis escuchado eso). En él cristalizó **Takamagahara**, la Alta Planicie Celestial. En él surgieron las tres divinidades creadoras: Ame no Minaka-nushi no kami ("El dios del augusto centro del cielo"), Takami-musubi no kami ("Divinidad de la alta y augusta fuerza activa de la procreación") y Kamí-musubi no kami ("Divinidad de la fuerza activa divina de la procreación"). En aquel entonces el mundo no era sólido, parecía aceite y flotaba como medusa y de allí emergieron otros dos dioses Umashi-ashikabi-hikoji no kami y Ame-no-Tokotachi no kami. A continuación surgieron otras siete generaciones de dioses, cada una formada por un dios y una diosa, que culminaron en Izanagi no mikoto ("El hombre augusto que invita") e Izanami no mikoto ("la mujer augusta que invita"), la pareja primordial. (...no se preocupen ya pasamos lo difícil)

<u>Sobre Izanagi e Izanami</u>

El mundo seguía sin ser sólido, así que los dioses primordiales encargaron a Izanagi e Izanami que le dieran consistencia y lo terminaran, a ese efecto les entregaron la lanza celestial Ama no Nuboko, incrustada de gemas. Izanagi e Izanami se situaron en el Puente Flotante del Cielo y agitaron el mar con la lanza. Cuando la sacaron, el líquido que goteaba de la punta se solidificó formando la isla Onogoro.

Los dos dioses descendieron hasta la isla y allí erigieron la Augusta Columna Celestial y la Sala de Ocho Anchos. Entonces Izanagi le preguntó a su hermana como estaba hecho su cuerpo y ella contestó que le faltaba una parte, mientras que el reconoció que le sobraba una parte y sugirió que las uniesen. Para ello, ambos rodearon la columna, Izanami por la derecha e Izanagi por la izquierda, y cuando se encontraron en el centro, Izanami habló primero. A Izanagi no le gustó, pero consumaron el matrimonio. De esa unión nació Hiruko, el niño-sanguijuela, un ser deforme que la pareja abandonó en una barca de juncos. Ascendieron a los cielos para preguntar a los dioses la razón de tal nacimiento y éstos, después de efectuar la ceremonia de la Gran Adivinación, dijeron que habia sido porque Izanami habló primero cuando se encontraron y que debían hacerlo al revés. Regresaron a la columna y ésta vez Izanagi habló primero. De esta unión nació la isla de Awaji, a la que siguieron las otras ocho grandes islas de Japón. Y bueno, *tiemblen feministas..!.* Esta leyenda fue usada durante siglos para justificar la posición inferior de la mujer en la sociedad japonesa.

Y Bueno..., más adelante tratare de hablar "más" al respecto.

BUBBLEGUM CRISIS TOKYO 2040

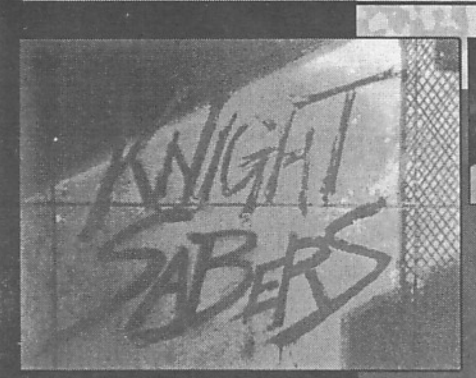
Bubble Gum Crisis Tokyo 2040

El año es el 2040 DC y la escena es Tokio... el Neo Tokio.

Un terremoto de grandes proporciones ha destruido la vieja metrópoli y una nueva, y en extremo moderna megalópolis se ha levantado en el lugar. En búsqueda de facilitar la reconstrucción de la ciudad en tiempo record, se creo un nuevo tipo de robot trabajador (labor-robot), a quienes se denominaron comúnmente como "Boomer´s", y que se solió usar para mucho del trabajo obrero pesado. El fenomenal éxito de estos "trabajadores mecanizados" provocó una demanda continua para nuevos y más especializados "boomers" para otras labores, librando a la humanidad de muchos trabajos menores y haciendo a los inventores y supuestos desarrolladores de los "boomers", la misteriosa corporación GENOM, extremadamente adinerada y poderosa. Pero hay un lado oscuro en los "boomers", periódicamente en la ciudad uno de los robots se terminara "desbocando" y correrá furioso y inexplicablemente por la nueva y moderna metrópolis, infligiendo daños y horrendos accidentes "*materiales*", ante tal situación, no queda otra salida que atrapar a estos "monstruos" y destruirlos.

Aunque la ciudad de Neo-Tokio ha desarrollado un rama especial en la sección de policía para "tratar" con el problema del "*boomer enloquecido*", los A.D.Police no tienen a la mano ni el suficiente poder, ni los recursos para mantenerse al ritmo de los avances realizados por la escalada en la tecnología del Boomer. Con la introducción del nuevo, y casi humano "Voomers", el A.D.Police queda agobiado completamente, por el hecho del creciente número de problemas originados en los nuevos "boomers"; pero esto no es algo accidental. Desconocido por todos excepto un selecto grupo, el origen del "*boomer enloquecido*" esta dentro de la propia corporación GENOM, lo cual encubre con mentiras, y cual "titiritero", GENOM manipula a las personas y al gobierno a su antojo para lograr sus objetivos propios. Como los ataques del boomer siguen una constante y violenta escalada, la ciudad se orilla hacia el caos y el "*armageddon*", sólo un pequeño grupo de mercenarias armadas tecnológicamente tienen el poder de enfrentan en igualdad de condiciones a los boomers y a la corporación GENOM.

Nacidas como respuesta a la creciente amenaza del "boomer" y bautizadas en los fuegos del infierno que originó GENOM, una organización secreta de vigilantes de alta tecnología ha surgido desde la oscuridad y las llamas para tomar la guerra en las calles. Armado con lo último en tecnología y enfundadas en armaduras de ultima generación. Estas solitarias guerreras luchan su guerra privada en las sombras... una guerra en que el enemigo puede darse el lujo de golpear cuando quiera, y en cualquier dirección, y con horripilante fuerza. Solas y con un millón de bombas de tiempo biotecnológicas "tintineando" por todo Japón, este pequeño grupo de luchadoras deben encontrar una manera de derrotar a una de las organizaciones más poderosas en la historia del planeta. Parece imposible y GENOM lo sabe. Ellos son conocidas como las Knight Sabers.











Linea de Tiempo y Eventos

DC 2009: Doctor Stingray diseña el primer "A-jin" Boomer.

DC 2032: Genom compran Bioscape Laboratories dónde el Doctor Stingray está trabajando, ganandose los derechos sobre los Boomers.

DC 2033: El Segundo Gran Terremoto de Kanto se sucede, Tokio queda devastado . El Doctor Stingray muere durante el terremoto.

DC 2034: La A.D. Police se forma para lidiar con los crímenes principalmente relacionados a los boomers fuera de control.

DC 2035: Genom empieza a vender "Boomers" en el mercado libre, mientras aumenta la "*amenaza potencial*" al ser poseídos por civiles.

DC 2037: Un grupo de mercenarios que se autodenominan las Knight Sabers hacen su primera aparición. Su objetivo al parecer es destruir a los "*Boomers enloquecidos*".

DC 2040: Linna Yamazaki es reclutada en las Knight Sabers y la historia conocida empieza.

Más allá de la Historia

El Legado de Stingray

La madre de Sylia se suicidio cuando Sylia sólo era una pequeña niña. Hay, sin embargo, evidencia contradictoria y que hace suponer que su padre puede haber sido responsable de la muerte de la madre de la pequeña. El señor Stingray le diría a Sylia que su madre estaba sintiéndose débil y le pidió a la pequeña que se retirara a descansar para que él cuidara de su madre. Sylia estuvo de acuerdo y poco después, su madre murió. La madre de Sylia incluso puede haber sido quien diseñara los primeros Boomers, aunque su marido se acreditó tal mérito. La mujer de Stingray acusó a su marido de intentar "jugar a Dios" y se negó a tomar más parte en el experimento. Una vez ella estaba muerta, él comentó que finalmente pudo respirar y generar la vida en los Boomers. Una reacción bastante impropia a la muerte de una mujer que el supuestamente amó.



AD. POLICE

Formado en el 2034, "como algo así", de una unidad anticrímenes Boomer. El AD Police fue diseñado para batallar en contra de las "amenazas mecánicas" en lugar de los crímenes típicos. Es una fuerza de élite, creada para combate duro y con armamento pesado. Sin embargo, el AD Police no es considerado universalmente como una sección eficaz. Pesa sobre ellos la acusación de ser más destructivos que esas "amenazas" mecánicas. Ellos terminan describiéndose a menudo como "la carne de cañón" debido a la tendencia de perder en sus "lides" tanto hombres, unidades como material de apoyo, cada vez que ellos tienen que batallar contra un Boomer enloquecido. Los AD police hacen su justa labor de proteger a los ciudadanos de los problemas del Boomer. Hacen su labor, pero los incidentes, son convenientemente encubiertos por la Genom "so pretexto" de guardar el orden público, la labor es eficaz, al pertenecer a ese grupo de poder los medios de difusión abierta. A las finales terminan la opinión pública "satanizando" su labor, y acusándolo de destrozos sin motivos razonables, después de todo donde están esos "monstruos" a los que se enfrentan. La verdad es que ellos tienen orden de unas vez inactivos, retirarlos y llevarlos a un deposito en la estación central y guardar silencio al respecto. Las declaraciones del caso las darán otros, si es que las dan. Una política que como se ve sólo le ha terminado ganando "el mal ver" de la mayoría del público civil, antes sus medidas , acciones, y inutilidad (así lo ve la opinión pública) acusados más de estropicios que de soluciones. Pero ahora cuando las cosas realmente se les salían ya de las manos, son las Knight Sabers las que terminan arreglandolo todo, con sus furtivas incursiones. Lo que termina sometiendo al policía AD y sus oficiales a serios cuestionamientos sobre su labor y colocando presión sobre sus cabezas. Lo que termina en la antipatía de muchos de sus miembros sobre este grupo de justicieras que "de quien sabe donde", y "con quien sabe que motivos", están entrometiéndose en su trabajo. Y aunque en muchas ocasiones los han salvado de situaciones harto complicadas. Esto no los ha detenido, sin embargo, de atacar abiertamente en un momento a las misteriosas mercenarias tecnológicas, las Knight Sabers.

KNIGHT SABERS

Iniciando sus labores desde el 2037, las Knight Sabers son un grupo compuesto de mujeres que están "deseosas" de arriesgar sus vidas en el combate directo con los alborotados "Boomers". Ellas son dirigidas y contratadas por la bella Sylia Stingray, hija del hombre que creó los primeros y originales Boomers. Sylia diseñó una serie de trajes blindados muy adelantados, junto con una inmensa base subterránea, una red de conexiones, y una serie amplia de tecnologías que incluso superan el material militar más avanzado (como sucedió con los trajes K-11 ahora en poder de los AD. Police). Se reclutaron para el equipo mujeres que eran capacitadas físicamente y tenían talentos particulares necesarios para operaciones de campo. Esas habilidades incluyen capacidades de combate a corta distancia, o capacidades de computación; sin embargo, cada una se especializa en el manejo de sus propios y personales trajes y no necesita ser buena en todos los roles. En el 2039, Sylia había reclutado a Priss S. Asagiri y Nene Romanova como combatientes para el equipo. Priss se valió de la técnica de golpear y correr y esperar el momento adecuado para desactivar Boomers infringiendole el mayor daño. Nene menos hábil en el combate trabajó casi siempre como apoyo, mientras examinaba vías aéreas y guardaba el estado de los trajes. Sylia permanecía la mayor parte fuera del campo de batalla, pero cuando se comprometía en combate era quizás aun más destructiva que Priss. Incluso con la participación de tres de ellas en el equipo, ellos necesitaron a un cuarto miembro para ayudar a Priss en el combate. Linna Yamazaki ingreso en el equipo cuando convenció a Sylia que ella realmente quería formar parte de ese intento por salvar la ciudad.

Sylia cuenta con Nigel, para construir y mantener los Hardsuit. El Hardsuit actual que usan son una versión en constante actualización... y no son completamente estables. Esto provoca siempre la posibilidad de un peligro "más" de por medio, para Sylia o sus compañeras de equipo al usar tecnología peligrosa, que podría herir o incluso matar, a alguna de ellas. Hay menciones indirectas que habría miembros anteriores en el equipo que murieron en el campo.

Desgraciadamente, junto al hecho del reclutamiento de Linna al equipo, la AD Police finalmente decide tomar acción en contra del grupo mercenario de las Knight Sabers...

BOOMERS



Los Boomers son criaturas "bio-mecánicas" diseñadas por el Doctor Stingray, científico prominente, particularmente en los campos de bioquímica y la biotecnología. El Doctor Stingray diseñó específicamente el "A-jin" Boomers que fueron los primeros en su tipo creados. Los Boomers son una síntesis de compuestos orgánicos e inorgánicos. Ellos varían en el tipo y habilidades, pero todos pueden ser implementados para llevar a cabo labores para las situaciones para que los que ellos hayan sido creados. Sin embargo, la "amenaza potencial" de la creación del Boomer, latente en los variados modelos es algo a lo que el común de las personas civiles se encuentran completamente desprevenidas.

Cuando un Boomer experimenta una "nueva sensación" que puede ir desde el enfado al estímulo sexual, un Boomer bien *"puede"* ser atacado por un "proceso de locura", que *"puede"* —y a menudo es así— dar como resultado destrucción y pérdidas humanas. Sus mentes se diseñaron con la intención de que en la mayoría de los casos, sintieran lo mínimo. Esas barreras pueden romperse. Cuándo eso pasa, un Boomer deja de ser una herramienta y se vuelve un instrumento de destrucción. Algunos Boomers se deforman monstruosamente cuando ellos empiezan sus alborotos, debido a sus partes orgánicas, de ellos pueden crecer nuevos miembros vía una forma de fusión/regeneración. Cuando esto ocurre, el Boomer puede volverse en un producto digno de una pesadilla, grotesco y letal.

El Boomer de Tokyo 2040, es una versión remozada y posee características diferentes al Boomer clásico de las Ovas originales, además de que éste se muestra presente en toda la sociedad del Neo Tokyo como una herramienta inteligente u obrero robótico para trabajo vario en los más variados modelos, algunos con apariencias alarmantemente humanoides.

El Cyberpunk

Cyberpunk, es la suma de dos palabras (cyber y punk) osease, cyber se refiere al componente cibernético (sistemas de información, cyborg...) y punk se refiere a las calles peligrosas dominadas por las multinacionales y a sus habitantes (como Case [protagonista de la novela Neuromante]). El termino Cyberpunk fue inventado por Bruce Bethke alrededor de 1980, pero en realidad surgió con el primer Telar Industrial Satánico.

El genero de los 80's

Como movimiento literario y como "eslogan", el Cyberpunk empezó hacia 1980. Despegó cuando William Gibson introdujo "la nueva era" en la trilogía que comenzó en 1983 con "Neuromante", y se incorporó al vocabulario de la Ciencia Ficción hacia 1985, justo cuando los medios de comunicación se enteraron de la existencia del termino y empezaron a utilizarlo incesantemente. Algunos escritores de Ciencia Ficción hicieron buen uso de ello: Bruce Sterling, despues de seleccionar "Sombras en un espejo", la definitiva antologia Cyberpunk, en 1986, nunca ha sentido reparos en hablar del movimiento. Otros, como Gibson, se sienten visiblemente incómodos con lo que se ha convertido en un tópico.

Tal vez tengan razón al sentirse molestos, o tal vez sean demasiado sensibles. Los medios de comunicación siempre se han aprovechado de todo aquello que han creído comprender, y pronto se distraerán con cualquier nueva situación (comp la realidad virtual por ejemplo). Más importante es el hecho de que, aunque el termino "Cyberpunk" sea relativamente nuevo, las realidades a las que se apunta (y las metáforas que emplea para describir esas realidades) tienen una larga historia.

Los prototipos del Cyberpunk

Parece que siempre nos remontamos a Mary Shelley, y en este caso tenemos buenos motivos para pensar que Frankenstein es un buen punto de partida. Hay algo en este relato oscuro, atmosférico e iluminado por los relámpagos que nos hace sentir que el barón Frankenstein se ha quedado enzarzado en una enorme y sucia maquina mundial. El barón se parece un poco a Case, el héroe de Gibson (de "Neuromante"). Frankenstein es víctima de su desmedido orgullo, que le ha hecho creer que es el amo del nuevo mundo de la ciencia, y lo paga caro. Case es victima de su propia audacia callejera, y se convierte en un peón en las manos de los nuevos dioses del ciberespacio.

Casi todas las grandes ciudades de Europa, tal como fueron descritas en el siglo XIX por escritores como Eugene Sue, Charles Dickens o Fedor Dostoievski, son ciudades Cyberpunk. Tienen violencia, la sensación de que la vida es un teatro o un espectáculo, y oscuros e intrincados laberintos donde viven en secreto sociedades criminales, y la sensación de que el verdadero poder se encuentra en otras manos que no son las de los gobernantes oficiales. El Londres que Gibson (Neuromante) y Sterling (Sombras en el espejo) recrearon en The Difference Engine, su novela de Ciencia Ficción con una versión de una dictadura del siglo XIX que gobierna mediante un ordenador es puro Cyberpunk.

Asi, cuando llegamos al siglo XX y encontramos a una nueva criatura bajo el cielo (el detective privado), hay algo enormemente familiar en ese Los Angeles de Dashiell Hammett, o Raymond Chandler o James M.Cain, que influyo enormemente a los primeros escritores Cyberpunk de los 80. Sam Spade, el cartero que siempre llama dos veces, y Philip Marlowe son los modelos directos para los cowboys del ciberespacio, que se enfrentan a la maquinaria mundial armados con su sabiduria callejera y sus códigos privados de conducta. Como cada uno de ellos tiene su propio sentido del honor, son como caballeros sin tabla redonda. Son existencialistas genuinos, mucho después de que el termino haya quedado en desuso.

Los Héroes Cyberpunk

Las historias de Ciencia Ficción que apuntan el camino del Cyberpunk incluyen la novela de Bernard Wolfe, Limbo(1952), un salvaje relato post catástrofe donde aparecen prótesis y mutilaciones, todo contado en un tono negro y pesimista; ¡Tigre!¡Tigre! de Bester; La Naranja Mecánica, de Anthony Burgess, y varias novelas de William S.Burroughs, como El almuerzo Desnudo y Nova Express. Algunos libros de Ballard, Brunner, Delany, Dick, Moorcock y Thomas Pynchon también ocupan zonas de este territorio: todos describen mundos complejos desde abajo, y muchos presentan personajes que fracasan por completo en la conquista de esos mundos. Algunos personajes son pillos callejeros, como Jerry Cornelius, de Moorcock, pero al igual que los héroes del cyberpunk no comprenden para que sirve su inteligencia. El Case de Gibson no sabe nada de ordenadores, excepto como usarlos. Estos héroes son como surfistas que conocen el movimiento de las olas, pero ignoran todo lo relativo al océano.

El Conocimiento es Poder

Los iconos visuales del genero Cyberpunk proceden del cine y, excepto por no haber prestado atención al hecho de que el mundo sera gobernado por los ordenadores, el clásico Blade Runner, de Ridley Scott, sería el primer ejemplo del nuevo camino al futuro. Hay calles deterioradas y un sentido de vacío moral al que debe responder el protagonista, que tal vez sea una criatura artificial. Es Cyberpunk en la forma en que trata al mundo, como un motor complejo, con objetivos que ya no son reconocibles como humanos.

Son reconocidos como hijos predilectos del género : NOVELAS: ***Neuromante*** (Neuromancer) 1984 de Willian Gibson. La novela que definió el universo Cyberpunk . ***Conde Zero*** (Count Zero) 1986 de Willian Gibson. Segunda secuela de Neuromante. ***Mona Lisa Acelerada*** (Mona Lisa Overdrive) 1988 de Willian Gibson. Tercera secuela de Neuromante. ***Hardwired*** (El Hombre-Maquina) 1986 de Walter Jon Williams. Un clásico de la novela Cyberpunk. PELICULAS : ***Blade Runner*** EEUU 1982 dirigida por Ridley Scott, basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas electricas?* (1968) de Philip K.Dick. La 1º película Cyberpunk. ***Akira*** Japón 1987 dirigida por Katsuhiro Otomo basada en la novela gráfica *Akira* (iniciada en 1982) por Katsuhiro Otomo. Una de las mejores películas Manga, puro Cyberpunk. ***Ghost in the Shell*** Japón 1995 dirigida por Mamoru Oshii basada en el manga original de Masamune Shirow (Patrulla Especial Ghost). La mejor película desde Akira, puro Cyberpunk.



FLCL (FURI KURI)

STAFF

Dirección y Concepto
Tsurumaki Kazuya

Conceptos Visuales y Diseño de Personajes
Sadamoto Yoshiyuki

Director de Animación
Hiramatsu Tadashi
Imaishi Hiroyuki

Guión
Enomoto Yooji

Manga
Ueda Hajime

Director de Arte
Ogura Hiromasa

Viñetas
Tsurumaki Kazuya, Masayuki (Episodio 2)

Producción de Animación
Production I. G. y Gainax

La última producción Gainax, FLCL (Furi Kuri). Un niño de 13 años, una "alienígena", un robot, y una Vespa. Locura, aventura, animación, y juegos narrativos y visuales. Furi Kuri es el "nuevo chico de la cuadra" y Gainax su padre. Pero es una producción que no cuenta como si lo fue en la mayoría de las útimas producciones de la casa de la participación del famoso creativo y director Hideaki Anno.

GAINAX lo hizo otra vez. ¿Y al decir "*lo hizo otra vez*" me refiero ha hacer una serie más "rara" aún, que lo que fueran los anteriores hijos de la casa, Evangelion y Kare-Kano. Sin embargo, y robando las palabras de un compañero de labor, hay pues que aceptar que es una serie ante la cual no puedes quedarte "in-mute", de todas maneras tienes que opinar, "satanizar", elogiar, o algo; la disposición y bombardeo de grafismos, sonidos, y movimiento en esta muestra te lo obliga. Y si bien en esta muestra animada todo parece una locura, es una "locura" dirigida con sapiencia, con conocimiento de medios y de recursos, que se desarrollada con habilidad, pero más que todo con instintos, "afilados" estos (eso sí) en esa curtiembre que es la realización de producciones animadas para entretener, ser recordado y que te llamen artista. El autentico "dueño" del niño aquí es el director de la obra, quien ha imprimido con habilidad una narrativa inusual en el anime, mas bastante buena y digna de la producción Gainax. Sin embargo, no es hasta aquí, en que no se veía una producción animada "tan suelta de huesos", tan "liberata tal perdiz" y con suficiencia de recursos como en FLCL, no creo y esto es obvio, que este sea el mejor trabajo de la casa, eso es algo seguro y lógico, pero si que es una buena apertura a lo que se pueda venir después, de manos de los creativos del estudio, que han desplegado aquí con todo su gusto el torrente de su arte, no necesariamente convencional.

FLCL (o Furi Kuri) es una producción "rara", una locura visual-sonora, pero inusualmente toda ella esta plagada de inteligencia y sabiduría de medios, por parte del dueño de la narración y dispuestas estas para el gusto del público. Esto no le quita el hecho de que sigue siendo una historia de lineamientos primarios sencillos, y que se oculta en puros recursos que lo único que hacen es distraerte al espectador, mientras que, sin por ello, dejarse de entretener y contar la historia. Es por eso que FLCL debe ser considerado sólo eso, una "pequeña" historia, para enseñarte de lo que puede hacerse los "sempiternos" chicos del Gainax. Y sí. Es una locura y una zafada de historia, y ahí cabe la misión del espectador encontrar la "perdiz" y salirse con el gusto o el disgusto de apreciar este desvarío Gainax que se ofrece. Se dice que entre la genio y la locura existe por siempre dibujada entre ellos una delgada linea, por tanto aconsejo al interesado apreciar FLCL y definir por si mismo a que lado de la línea debe colocar la obra en cuestión. Es pues esa, la única manera de poder calificar apropiadamente el producto.

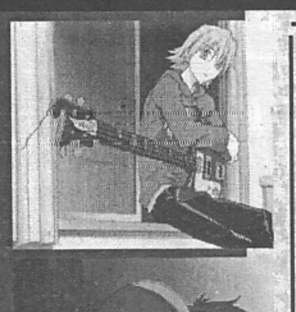


Furi Kuri es una serie de seis OVA's (Animación Original para Video), que empezó su carrera en el formato ya hace varios meses, y que desde su salida al mercado, terminó acaparando rápida y intempestivamente la atención del fandom de la animación. Por momentos y en un inicio se le

HARUKO

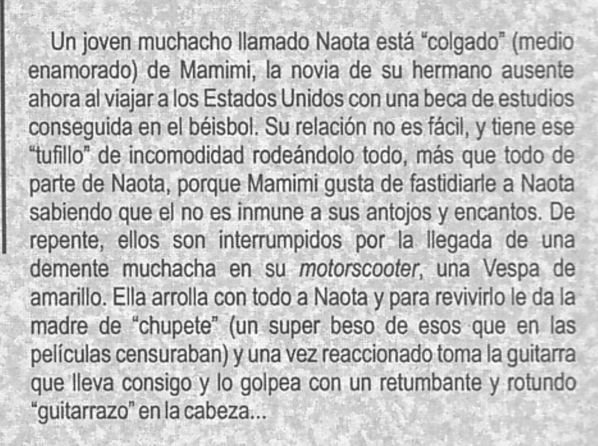
(Seiyuu: Shintani Mayumi)

La heroína de la historia, edad desconocida (aunque menciona que tiene 19, no se sabe que creer), una chica simpática y extravagante, por no decir " que esta rematadamente loca ". Carga con un bajo (una arma peligrosa) y anda en una Vespa (su fiel moto). Es una "alienígena" y llega hasta Naota para cambiarle la vida, quedándose a vivir en su casa, la verdad de su relación con Naota no se descubre hasta el mismo final de la serie.



comparó mucho y no sin razón a lo hecho en Kare-Kano (una opinión desprendida más que todo por el despliegue de recursos), pero paso poco para que la serie ganará su completa independencia de las anteriores producciones de la casa. Y se convirtiera junto, con Oh! my Goddes The movie, y Escaflowne The Movie.... en uno de los aspirantes por mérito a la mejor producción anime del 2000.

De que va la cosa



Un joven muchacho llamado Naota está "colgado" (medio enamorado) de Mamimi, la novia de su hermano ausente ahora al viajar a los Estados Unidos con una beca de estudios conseguida en el béisbol. Su relación no es fácil, y tiene ese "tufillo" de incomodidad rodeándolo todo, más que todo de parte de Naota, porque Mamimi gusta de fastidiarle a Naota sabiendo que el no es inmune a sus antojos y encantos. De repente, ellos son interrumpidos por la llegada de una demente muchacha en su *motorscooter*, una Vespa de amarillo. Ella arrolla con todo a Naota y para revivirlo le da la madre de "chupete" (un super beso de esos que en las películas censuraban) y una vez reaccionado toma la guitarra que lleva consigo y lo golpea con un retumbante y rotundo "guitarrazo" en la cabeza...

¿Qué paso? Pasa que Gainax esta haciendo su exploración hacia lo que es la trama rara y casi incomprensible, sino a veces inentendible?. EVANGELION era complejo, difícil y estratificado. KARESHI KANOJO NO JIJO traía consigo un planteamiento raro y nuevo. Y Furi Kuri es en sí una combinación de ambos. Esto si ud. no captó la idea con semejante escenita, ni bien arrancar la historia.

En FLCL, las relaciones son la clave. Pero hay un problema... la serie se pone de cabeza por sí misma. Los estilos visuales cambian a menudo. La linea principal es seguida por el manejo de un entorno y personajes semi-realistas, pero al rato cambia y todo bien se convierte en un manga (si blanco y negro y con viñetas y globos) o los edificios se tuercen, saltan, o las anatomías se espectan a la camara de maneras inconcebibles. Lo que por momentos es desquiciante, y por otros termina siendo bastante entretenido.

El nacimiento de Kanchi, el mecha guerrero y "robot de servicio domestico" (olvidate de las "Natachas") es todo un evento, es "destornillante", que me valga!, nace de la cabeza del protagonista, y es con su nacimiento donde se abre eso que se esperaba, la batalla, y el lujo y el derroche en una animación bien plantada, con movimiento y dirección, realmente brillante.



Cuidado, la chica de la Vespa de amarillo, ha llegado, *¡ya esta aquí!* Haruko y Naota, los protagonistas de FLCL (Furi Kuri). Ella lo arrolla, "el pierde su vida", en casa ganan una domestica, y la ciudad de Mabase termina alterada con la llegada "sui generis" de los más extraños sucesos jamás vistos. Nosotros nos llevamos la diversión. Gainax las monedas. Todos ganan.

Furi Kuri en el área de animación, cuando se pone ha lucir animación, es impecable, partiendo desde que los verdaderos quehaceres de la animación fueron entregados a la Producción I.G., uno de los estudios de más elevada categoría a la hora de hacer animación en el Japón. Esta es sobresaliente y se luce en las escenas de acción rápida, aunque hay que hacer una mención especial a los "paneos" que se hacen alrededor de los personajes, el seguimiento o las escenas a 360 grados de giro de camara. Simplemente deleitantes.

Después del golpe de Haruko (la chica del Vespa), a Naota le nace una protuberancia en la cabeza, producto del impacto recibido en el día, pero este no es un simple hinchazón, bien parece un cuerno, y Naota lo puede empujar hacia dentro de su cabeza, no sin algo de dolor, y cuando lo suelta este vuelve a salir. Al otro día Naota va a la escuela, con un "parche" en la cabeza (actitud obvia, no...), y más tarde va al hospital, y mientras lo atiende una rara enfermera, se percata que no es otra que Haruko, a partir de ahí Haruko no se le despegaria nunca más, se va a vivir a su casa, como "domestica", labor a la que se aúna más tarde el singular Kanchi.

Mabase la ciudad de Naota, pareciera una comunidad como cualquier otra, pero en medio de ella se ubica la misteriosa *Medical Mechanics*. Esa noche Naota se fue corriendo a buscar a Mamimi, ellos se ven en el puente, ella estaba fumando, y

NAOTA NANDABA

(Voz: Mizumi Jun)

Naota es el personaje principal de la historia, él tiene 12 años de edad, y acostumbra cargar consigo un bat. Vive con su padre y abuelo en Mabase y al comenzar la historia su hermano a partido a los Estados Unidos con una beca deportiva. Es algo tímido cuando tiene cerca a Mamimi (¿Quién no lo sería...?) la novia de su hermano. El haberse encontrado con Haruko le cambiaría la vida para siempre.

Naota le cuenta de su hermano, quien se carteo con él y le ha enviado una postal. Mamimi se retuerce, y la cabeza le esta a punto de estallar, piensa que se va a desmayar. De repente desde la Medical Mechanics se escucha una sonora sirena de alarma que se extiende por toda la ciudad. A Naota, la cabeza le empieza a retumbar con espasmos repentinos, y desde el lugar del cuerno, comienza a emerger inauditamente unos enormes mechas, ante él. Mamimi estaba en el suelo, y Naota ahora estaba colgado, enredado en una parte de un robot que lleva por cabeza un monitor, y que emergió desde él. El robot somete después de una sorprendente batalla al otro mecha que bien parecía un brazo robótico. Y Haruko hace finalmente su aparición para golpear retumbante y macizamente con su guitarra al robot al que posteriormente conoceremos como Kanchi, en la parte posterior de su cabeza.

Naota no la va a tener nada fácil a partir de aquí. ¿Qué interés tiene Haruko en él?, ¿Qué es el Medical Mechanics?, ¿Porqué emergieron esos mechas desde la cabeza de Naota? (buena pregunta) ¿Mamimi se quedará con él?. O como suele decir Naota, esta es solo una ciudad normal, donde no suele suceder nada. Y es sólo un día más. Ah!... ahora Kanchi se queda en casa como parte de la servidumbre y ese sólo es el comienzo de muchos extraños sucesos en la localidad de Mabase.

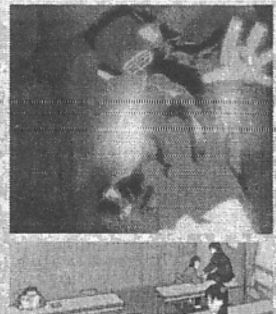
Algunas consideraciones más

FLCL puede convertirse en todo un dolor de cabeza para los ocasionales espectadores de la animación de oriente. Los aficionados del Gainax, sometidos desde antes ya a varias de sus "rarezas", quizás no se vean tan aturdidos, ni sofocados por su ritmo y estéticas. Pero el espectador menos especializado, es el quizás termina perdiendo más con esta producción y sus endemoniados juegos y giros, estos terminarían cansando y relegando a más de uno, obligando a dirigir su atención hacia producciones más convencionales. FLCL tiene el éxito garantizado, pero no será el integro del fandom, el que goce de una producción que bien merece ser espectaba por cualquier amante a las buenas historias, y a la producción animada. ¿Desconsiderado, de parte de los Gainax?. Puede ser. Pero quizás eso sea porque los Gainax consideran que han llegado a una etapa de su historia en que pueden darse el lujo de exigirles un poco más al público que especta de su animación, y de la animación del Japón.

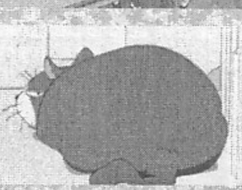
Un comentario más, sorprende gratamente, que semejante "joyita " de la animación haya salido del tándem Gainax, sin la participación de Hideaki Anno unas de sus estrellas y luminarias, que más brillo diera a la casa en los últimos tiempos, y que le regalaron al Gainax, la enorme fama que posee ahora. Y por la que ahora se puede dar el lujo de hacer lo que "quiera" de la animación. Enormemente gratificante encontrar que en Gainax la magia parece no tener fin y que siempre habrá en él, el talento suficiente para llevar a cabo sus "elucubraciones", el director de esta producción es Tsurumaki Kasuya, y muchos de los conceptos visuales vertidos en esta producción (como la esas alegorías visuales a Matriz) son de parte de Yoshiyuki Sadamoto.

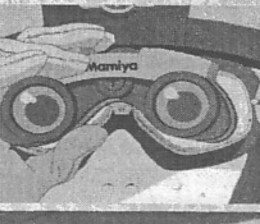
Furi, Kuri, Furi, Kuri, Furi Kuri, ...Furi Kuriiiiii. Algunos cosas "misteriosas!" están sucediendo en la ciudad de Mabase, vean que sucede en estas nuevas 6 Ovas del estudio Gainax.

La serie ha sido un completo éxito y va para mejor anime del año que se pasó. Actualmente el estudio se encuentra dedicado en la realización cinematográfica de la historia. FLCL The Movie. ¿Que puede ofrecernos Gainax en una película de FLCL?, es algo de lo cual nos enteraremos este mismo año. Aún no hay fecha exacta para su estreno pero se dice que será este 2001.







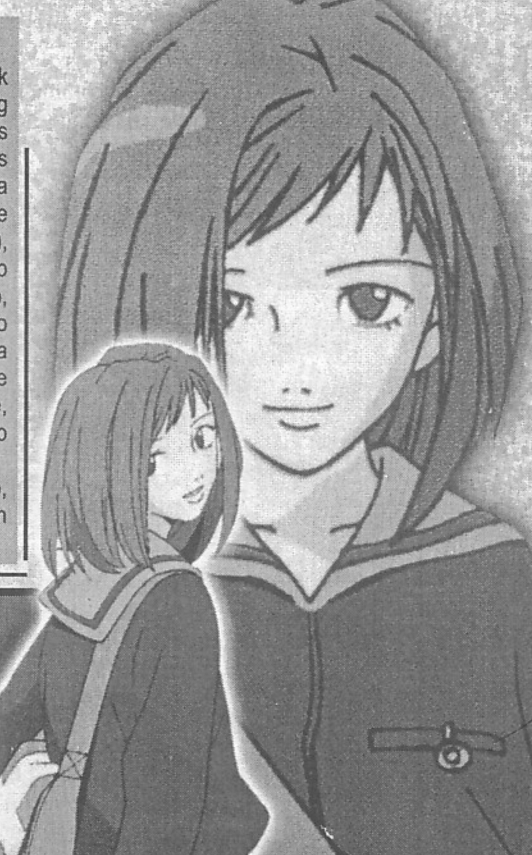




La musica de FLCL

La música en FLCL, merece una mención aparte. Esta se encuentra a cargo del grupo de j-rock The Pillows y Mitsumune Shinkichi, ellos interpretan el sublime tema de salida Ride on Shooting Star; tema altamente recomendable, y de excelencia. Se sabe que ellos tienen otros éxitos tales como: Subhuman y Skeleton Lair. Lamentablemente el presente no puede hacer las adecuadas referencias sobre estas producciones. Sin embargo a lo que respecta al Sountrack realizado por ellos para esta producción Gainax debo decir que simplemente que es genial, con un tono J-rock, (si es que se puede definir así), que te sabe envolver muy bien, y que por momentos denota que el grupo tiene mucho de producciones occidentales, según me dice un conocido, más en la onda de producciones británicas de grupos como The Who o The Velvet. Este grupo toca muchos de los BGM (música de fondo) de la serie FLCL (Furi Kuri) y hay varias composiciones vocales bastante recomendables, Last Dinosaur, Runners High, Hybrid Rainbow, Advice, Little Busters y porsupuesto el omnipresente Ride on Shootings Star, lo mejor. Una joyita que merece la atención.

The Pillows, esta compuesto por tres integrantes y son: Sato, Yamanaka y Manabe. Y el videoclip del single emblema de la producción anda por ahí rondando. Así que si te haces de algo de ellos a disfrutarlo.



MAMIMI

(Voz: Kasagi Izumi)

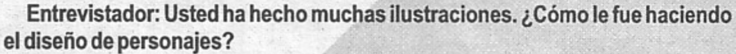
La heroína secundaria, ella tiene 17 años, es la novia del hermano mayor de Naota, quien ha marchado a los Estados Unidos. La relación que mantiene con Naota es algo curiosa, ya que Mamimi lo esta siempre seduciendo, en ocasiones poniendole su pecho en la espalda y frontandolo, mordiéndole la oreja, o abrazándolo acostado, etc. Es una fumadora habitual y una aficionada a la fotografía por lo que siempre esta cargando una cámara para esos momentos irrepetibles.

EL OFICIAL DE LA TRIPULACIÓN

Dándole Forma a las caras del Blue Submarine No. 6
Una entrevista con MURATA RANGE...



En el anterior número de la publicación, en donde se comenzó con el informe, eramos testigos mediante las declaraciones de sus creativos de lo que era la génesis del estudio, y de como fue ese proceso que convirtió al estudio Gonzo en lo que es ahora; uno de los más importantes estudios de animación, por lo menos en lo que se refiere al tratamiento digital de la animación y el Computer Grafics. Gonzo al combinar la animación 2D y 3D de la manera que lo hizo "zanjó" una nuevo camino para la animación. Y desde el Blue Submarine No 6, la animación se "trastorna", para convertirse en un espectáculo visual que se renueva de elementos y se diferencia cada vez más del trabajo convencional. Gonzo le dio pie a ese "nuevo salto" que estamos apreciando en la producción animada del Japón y que le ganado, para sí, el título irreprochable, de ser los poseedores de la mejor producción de animación a nivel mundial. Y Gonzo ha sido parte de esa historia.



Entrevistador: Usted ha hecho muchas ilustraciones. ¿Cómo le fue haciendo el diseño de personajes?

Murata Range: Yo intento usar menos lineas tanto como sea posible, desde que otras personas tienen que dibujarlos. El retener la consistencia en las lineas es a lo que presté más atención. Esa era la diferencia más grande de mi trabajo normal.

Entrevistador: ¿Cuál es la parte más dura de diseñar los personajes para BLUE SUB?

Murata Range: La misma exacta respuesta es aplicable a esta pregunta, retener la consistencia (congruencia) en las lineas.







Entrevistador: ¿Cómo usted "puso al día" los diseños de personajes de los diseños del manga original?

Murata Range: Desde que eran completamente diferentes del manga original, era más como si yo estuviera proponiendo nuevos personajes en lugar de poniendo al día los viejos. Había un personaje sin embargo, del manga original, un científico nombrado Marunami que se parece a un pulpo (risas). Así que para él, era realmente una actualización en lugar de un nuevo diseño.

Entrevistador: ¿Cómo hizo con el hecho que el BLUE SUB tenía tanta animación digital, afectó el diseño?

Murata Range: El hecho de que era que una animación digital realmente no representó ninguna diferencia para mí, porque yo oí y supe desde el principio que los personajes iban a ser animados en 2D.

Entrevistador: ¿En qué usted está trabajando ahora?

Murata Range: Yo hago el arte para la tapa de la revista KAIRAKUTEN, y tapas o "pin-up" para el ULTRA JUMP. También tengo un serial en otra revista llamada COMICKERS. Normalmente dibujo personajes la mayoría del tiempo, pero para COMICKERS yo hago diseños e ilustraciones o "cosas" como las bolsas y automóviles.

Otra de esas otras cosas, es el hecho que tengo todavía el trabajo para los juegos de videos del BLUE SUBMARINE NO. 6. Ahora mismo, también estoy trabajando en una reimpresión de mi artbook. Tenía un título largo la última vez, LIKE A BALANCE LIFE "-Como una Vida de Equilibrio-", pero la reimpresión tendrá un título corto, 0.5.

Entrevistador: ¿Qué hace usted en su tiempo Libre?

Murata Range: Apenas me queda (las risas). No tengo ninguna afición en particular, ni tengo ningún animal doméstico. Pero colecciono antigüedades. Estas son sin embargo cosas principalmente mecánicas, los aparatos de casa y máquinas para el uso diario como las cámaras, teléfonos, ventiladores eléctricos, y televisiones. Yo no los uso realmente pero los tengo como despliegues (presentación visual) y decoraciones. Colecciono las antigüedades japonesas o extranjeras. O más bien, los aparatos de casa japonesas que son artículos prescindibles y que se dejaron pasar. Yo tengo muchas antigüedades de el extranjero. También tengo una colección de automóviles miniatura, alrededor de 100 de ellos. He remodelado las versiones de automóviles llamadas "Record Breakers" (el Registro Breakers) ellos corren en curso recto para los récords de velocidad en pruebas.

Entrevistador: ¿Cómo usted propone los diseños de personajes?

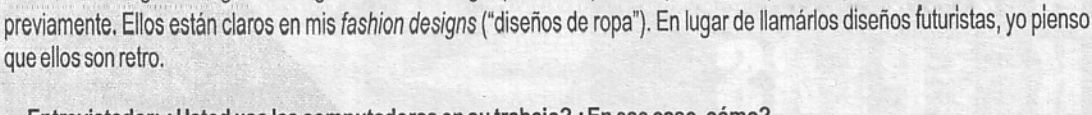
Murata Range: Esa es una pregunta difícil. Yo empiezo con preguntar qué tipo de personalidad tienen los personajes. Las expresiones faciales del personaje, la manera como el personaje se ríe o lamenta, difiere dependiendo de la personalidad del personaje. Intento asir tales aspectos primero, y entonces empiezo el diseño. La apariencia del personaje es importante, pero lo que está dentro de los pensamientos del personaje, los sentimientos, la personalidad y el -"como esta"- es también muy importante para mí.

Entrevistador: ¿Quién ha influido en sus diseños de personajes?

Murata Range: Usualmente doy esta respuesta cuando me



hacen esa pregunta en una entrevista: Pienso que recibí las influencias directamente o indirectamente de todas las clases de cosas. Así que no puedo apuntar con precisión y puedo decir, "Este es!", miro las películas, pero ellos tienden a ser visualmente modestos en lugar de algo extravagante. Sin embargo, puedo inspirarme por las maquinas viejas que yo he mencionado previamente. Ellos están claros en mis *fashion designs* ("diseños de ropa"). En lugar de llamárlos diseños futuristas, yo pienso que ellos son retro.

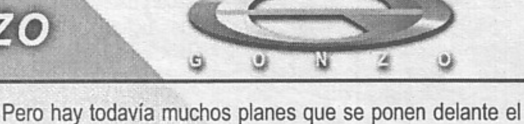


Entrevistador: ¿Usted usa las computadoras en su trabajo? ¿En ese caso, cómo?

Murata Range: Uso un Macintosh. Tengo una Mac7600/132, pero yo he actualizado partes de él. También tengo G3/466 y Powerbook. Los recientes tienen grandes capacidades de proceso digitales y me gusta sobre todo el plan del iMac. Normalmente yo no tenía interés en el equipo -digital y computadoras- porque ellos dan impresión de frialdad. ¿Después de todo, mirando una CPU -UNIDAD CENTRAL DE PROCESO- simplemente no le da a uno un sentimiento atemorizante...? (risas). Pero desde que de las computadoras se obtienen diseños únicos, yo estoy a gusto. Oh, quizás sea que las computadoras son "cool!". La aplicación gráfica que uso es un poco vieja, Photoshop 4.0. Esto no es para el trabajo mayor, aunque si para los retoques finales como los colores cambiantes al final o poniendo algo en segundo plano. Para las pieles, pelo, etc, yo paso todo los colores pintados en el papel a la pintura. He instalado Painter y Illustrator, pero yo no los uso mucho, principalmente porque yo no uso tanto ellos como el Photoshop. Pero en el futuro, me gustaría poder utilizar esas aplicaciones.



EL FUTURO DE GONZO



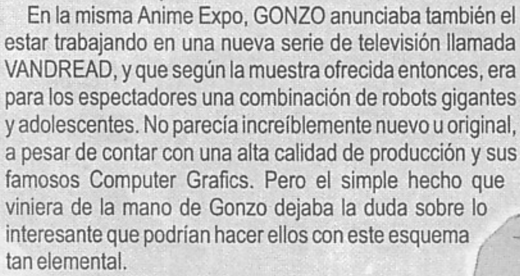


GONZO no se encuentra "dormitando" en sus éxitos pasados. Incluso antes de la culminación de BLUE SUB, ya habían empezado el trabajo en la primera serie de televisión para GONZO, los GATEKEEPERS. Basado en el juego de video que ellos habían realizado previamente. Los GATEKEEPERS son la historia de un grupo de jóvenes con super habilidades que defienden el mundo de una invasión extraña. Claro, que desde que es un proyecto del estudio GONZO, usted puede esperar mucho de la calidad del trabajo.

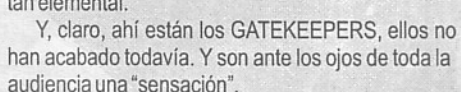
Hay también dos juegos basados en el BLUE SUBMARINE NO. 6, uno para PlayStation y uno para el Dreamcast. Los dos tienen nuevos pies de animación hecha por la "tripulación" (los encargados de la producción original), y algunas de estas escenas se exhibieron de antemano a los públicos del Anime Expo (en julio del 2000).



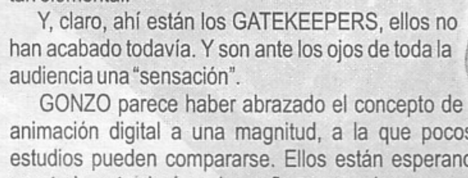
En la misma Anime Expo, GONZO anunciaba también el estar trabajando en una nueva serie de televisión llamada VANDREAD, y que según la muestra ofrecida entonces, era para los espectadores una combinación de robots gigantes y adolescentes. No parecía increíblemente nuevo u original, a pesar de contar con una alta calidad de producción y sus famosos Computer Grafics. Pero el simple hecho que viniera de la mano de Gonzo dejaba la duda sobre lo interesante que podrían hacer ellos con este esquema tan elemental.



Y, claro, ahí están los GATEKEEPERS, ellos no han acabado todavía. Y son ante los ojos de toda la audiencia una "sensación".



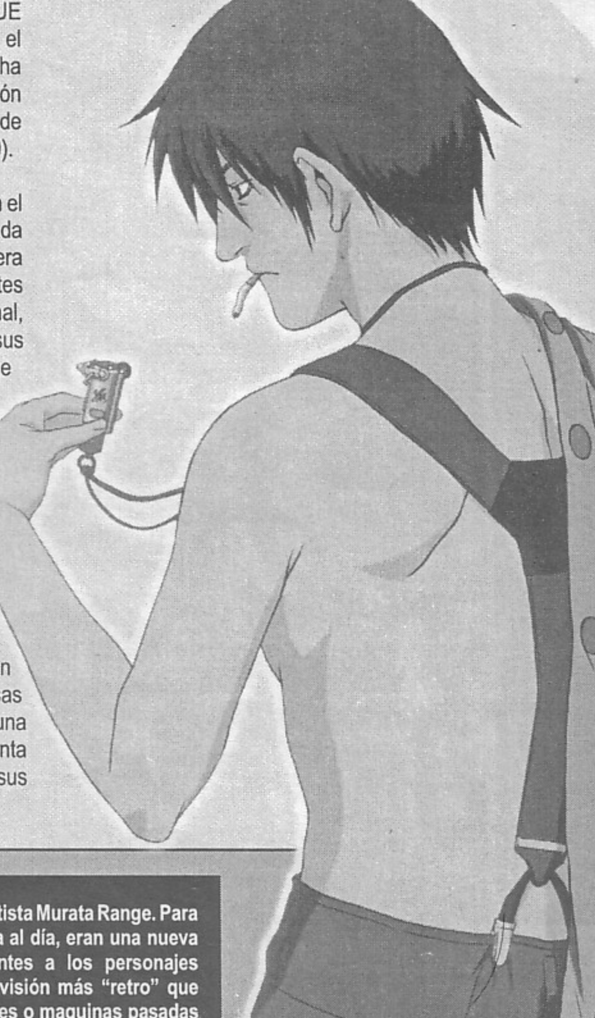
GONZO parece haber abrazado el concepto de animación digital a una magnitud, a la que pocos estudios pueden compararse. Ellos están esperando que todo esto dará un buen fin, y que elevara en sus trabajos la eficiencia y la calidad. Mientras, ellos han logrado la realización de una serie de OVAS muy exitosas con BLUE SUBMARINE NO. 6, y la producción de una series de televisión "hit" con Gatekeepers. Y la atenta mirada del mundo sobre sus trabajos y la calidad de sus producciones.





Pero hay todavía muchos planes que se ponen delante el personal creativo de este estudio en Ogikubo. Cuando los encargados de la nota visitaron GONZO, notaron del personal, algo típico de otros estudios del anime, estaban trabajando hasta tarde en la noche. Y con el programa de producción que mantenía GONZO, parece que el personal no tendría ningún momento libre en los meses que estaban por venir. Así que seguramente ese era el mejor momento para la entrevista.(Quien dijo que la magia era cosa sólo de magos).







El diseño de personajes estuvo a cargo del prestigiado artista Murata Range. Para él los diseños en Blue Submarine antes que una puesta al día, eran una nueva propuesta, ya que estos son completamente diferentes a los personajes originales. Piensa también que es un artista con una visión más "retro" que "futurista", el obtiene mucha inspiración de antiguedades o maquinas pasadas de tiempo que despiertan y avivan su imaginación.

GATE KEEPERS

GONZO



En el "boom" económico de la postguerra de los 1960s, Japón se encontraba en una etapa próspera de su historia, pero sin querer engendró una generación que puso sus propios y personales intereses antes que el de los otros. Y en medio de ello los misteriosos invasores parecieran estar apareciendose entre los humanos en contestación a esa tendencia.

En el orden de defender a la Tierra de esto invasores la Alien Exterminating Global Intercept System es formada el (Sistema Global de Intercepción y Extermino de Aliens), se forma así A.E.G.I.S. [se pronuncia "ee-jiss"] una organización mundial cuya fuerza principal es un grupo de niños con habilidades especiales llamadas Gate Powers (los poderes Gate). Estos jóvenes luchadores inmiscuidos en esta "guerrilla" son llamados como los Gatekeepers. Después de Ruriko, el primer Gatekeeper en Japón, los nuevos miembros están siendo reclutados en la Rama Oriental de A.E.G.I.S. en Tokio. Ellos son enviados a Tategami High School, dónde ellos reciben el entrenamiento avanzado en una base subterránea secreta, preparada para la batalla con los invasores.

Ahora la batalla final está acercándose... ¿Por qué los invasores están apareciendo en el Japón? ¿Quiénes son estos invasores en primer lugar? ¿Cuál es el plan de los Gate Keepers?, los Invasores se enmascaran como personas y están creando conflicto y desconfianza entre los humanos normales. Usted es la única persona en la que usted puede confiar. ¿Si el amigo de ayer es el invasor de hoy, usted puede apuntar una arma y puede apretar el gatillo? ¿Lo hará? ¿Cómo usted puede saber cual es la "cosa" correcta a hacer en esta situación? Este anime se da el lujo de poner en tapete preguntas sobre la naturaleza de la humanidad, y se las trasmite hacia el público, quien puede tomarse un tiempo, mientras disfruta del show.

Los Gate Keepers...
El viejo concepto del Super Héroe de la mano de Estudio Gonzo

GONZO revolvió la industria con el lanzamiento de AO NO ROKUGO (BLUE SUBMARINE NO. 6, una series de OVAS de cuatro partes concebida en "Full Digital Animation". Los Públicos se maravillaron de esta nueva visión, y aunque no todos disfrutaran igual la mezcla del 3D CG (Computer Graphics) con el 2D cel animado para los personajes, la mayoría estaría de acuerdo que fue un innovador y único trabajo. Pero no satisfechos con descansar en sus laureles y gloria merecida, la gente de GONZO comenzó a trabajar duro en una nueva serie de televisión. El nombre de la series era GATE KEEPERS, y estaba basado en un juego video que ellos habían realizado un par de años antes.

Los GATE KEEPERS de Gonzo, están ubicados en el Japón de los años tardíos de 1960s. Y al principio, la serie parece tratar sobre Ukiya Shun, un muchacho escolar promedio que tiene esa calidad de ser, del Akito Tenkawa de Nadesico* (algo así como, "bonito y despistado"). GONZO describe la producción como una típica historia de "muchacho encuentra a muchacha" (tópico re-explotado hasta el cansancio), pero las circunstancias son un poco más complicadas que eso.

Hay un grupo de "aliens" que intentan tomar la Tierra, y pronto Shun se encuentra envuelto en medio de toda esa "insólita" confrontación. La defensa de la Tierra queda a manos de una agencia gubernamental secreta llamada A.E.G.I.S. quién recluta a niños con habilidades únicas y extraordinarias que ayudan a combatir esta amenaza extraterrestre. Y durante una de estas batallas, Shun llega a ver una joven muchacha llamada Ruriko quien despliega unos inusuales poderes. Ruriko posee la habilidad de encauzar un "Gate Power " un específico tipo de energía, y usarlo contra sus atacantes. Claro, Shun realmente no se preocupa tanto de ello, él sólo piensa que esa joven fémina es muy bonita. Más resulta que Shun también posee sus poderes propios y la confrontación los saca a flote.

Nadesico es una producción animada del estudio Xebec en donde el diseñador de personajes fue Keiji Gotoh, ese mismo diseñador esta presente en este proyecto.

Ruriko Ikusawa y Shun Ukiya dos de los protagonistas de Gate Keepers y los primeros personajes en aparecer en la serie.

Ellos poseen "Poderes Gate", que es básicamente la capacidad de dominar una especie de energía que les proporciona a ellos super habilidades. Los Gate Keepers se distinguen por un poder único y que al elevar su poder sus ojos se tornan diferentes. Además poseen una credencial de A.E.G.I.S. con la cual se identifican por si alguna autoridad los detiene o les llama la atención y sean puestos en libertad de inmediato. El gobierno se encuentra enterado de sus labores y trata así de colaborar con ellos y la organización a la que pertenecen la A.E.G.I.S. Ellos quizás sean la esperanza de la humanidad, pero aún son demasiados jóvenes y esto desemboca siempre en problemas que Shirei el líder de la organización A.E.G.I.S. y el quien controla a los Gate Keepers debe arreglar inmediatamente. El grupo cuenta con un carro, un avión y un autobús para poder viajar a donde aparezca el enemigo.

La organización cuenta con una base de datos donde aparecen todos los candidatos a Gate Keepers, y es así como encuentran a los elegidos a unirse a la organización.

RURIKO

SHUN

Shun Ukiya, es un joven de preparatoria. Quién se convierte en el nuevo líder de los Gate Keepers, y terminará enamorándose de Ruri (Que es como él llama a Ruriko). Posee la capacidad al pelear, de canalizar su "Poder Gate" a su arma de kendo. Lo distingue siempre esa curita en la nariz. Ruriko Ikusawa, es la segunda al mando del grupo de los Gate Keepers. Ella posee la capacidad de canalizar su "Poder Gate" hacia una especie de arco y flechas, que guarda abajo de su falda en la pierna derecha. Junto con Shun y los demás Gate Keepers luchará contra los invasores. Fue la primera en unirse l A.E.G.I.S.

Chicos Malos y unos Superhéroes

Los tipos malos son misteriosos y "muy curiosos". Ellos parecen como robots vestidos a lo "vaquero". Y aunque ellos innegablemente poseen un elemento "algo" cómico en ellos, ellos están ahí presentes como una amenaza. Y en los primeros episodios, no hay otra cosa que hacer que guardarse la estimación sobre ellos, así como la idea de la razón y la verdad de sus propósitos.

Si usted piensa que hay muchas similitudes con otras historias, usted tiene toda la razón. Son super héroes, con super poderes, y los juntan a todos en una escuela para enseñarles a desarrollar sus habilidades, el chico encuentra a la chica y le cambia la vida... etc, etc, etc. Y de alguna manera, esto parece ser intencional, y no por ello malo. Así pues, como muchas series exitosas han hecho en estos días para granjearse el gusto del acucioso espectador, GATE KEEPERS lo qué hace es tomar unas formulas bien establecidas y encontrar una manera de darle la vuelta a su propia y personal manera. Y GONZO hace eso. Eso y además usar una animación genial, buenos gráficos de computadora, y apelar como siempre al buen recurso de unos personajes y una narrativa atractiva.

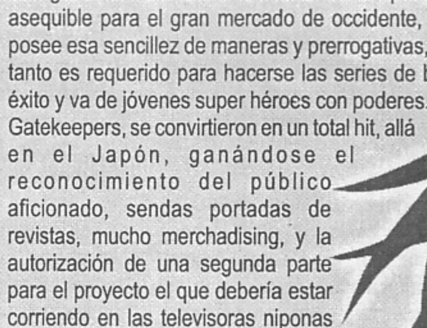
Los diseños de personajes son realizados por el ahora legendario Keiji Gotoh (Nadesico, Those Who Hunt Elves, Bakuretsu Hunter, Hyper Police y ahora Gatekeepers). De hecho, cuando se lo entrevistó al artista, se le preguntó sobre lo curioso o raro de tener en su haber a Ruri en NADESICO y a Ruriko en el GATE KEEPERS, entonces el artista contestaría en ese entonces con un, "yo nunca pensé sobre eso antes, pero ahora que usted lo menciona, hmm...". Sin embargo, para aclarar un poco una Ruriko (le dicen en confianza también Ruri) siempre se parecerá más a una joven Yurika (Nadesico) que a una Ruri (Nadesico). Y, claro hay muchas muchachas bonitas super-poderosas en el "show". Y todos ellos tienen ese "aire" ahora familiar que Gotoh sabe proporcionar a los "looks" de sus personajes y que son el deleite de sus fans.

Y claro, que con GONZO dedicado a la animación digital y de computadora, GATE KEEPERS están cargado con el trabajo de innovadores efectos visuales. Muchos de los efectos especiales se hacen con Computer Graphics, y al final como otros esfuerzos más tempranos en otras series como ESCAFLOWNE, los resultados varían dependiendo la situación. En conjunto, sin embargo, los efectos son agradables. Y los despliegues de poder de los jóvenes héroes son bonitos -y a veces estupendos- realmente le dan ese sentido de maravilla a toda la cosa. Y como adición, pues los efectos especiales para los "chicos malos" y su equipo realmente agregan un toque único a la serie.

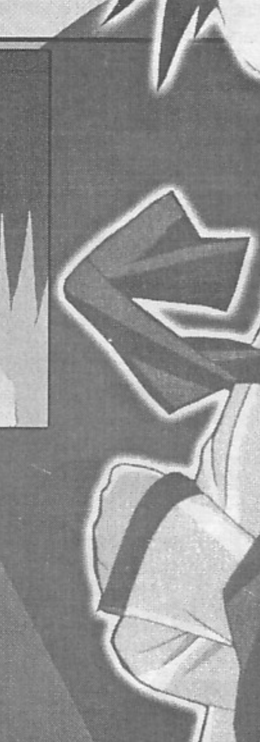
En un momento cuando el anime parece haberse retornado en algo a ese añejo concepto de cantidad antes que calidad, GATE KEEPERS resulta ser una chispa refrescante en el panorama. Los personajes son divertidos, la historia es entretenida y los efectos son buenos. No sorprendería si este título se escogiera en un futuro cercano como producto asequible para el gran mercado de occidente, total posee esa sencillez de maneras y prerrogativas, que tanto es requerido para hacerse las series de buen éxito y va de jóvenes super héroes con poderes. Los Gatekeepers, se convirtieron en un total hit, allá en el Japón, ganándose el reconocimiento del público aficionado, sendas portadas de revistas, mucho merchadising, y la autorización de una segunda parte para el proyecto el que debería estar corriendo en las televisoras niponas este mismo año.



Gate Keepers. Jóvenes super héroes y villanos. Pareciera ser que esta serie no pudiera tener pierde. El super héroe japonés ha demostrado hasta ahora ser imbatible, cuando se trata de ganarse el gusto del público espectador juvenil..

















Este evento se realizo como uno más de los atractivos de la pasada *Anime Expo 2000* a mediados del año pasado. Para esta ocasión hemos recuperado el artículo al considerarlo como la forma más adecuada de presentar esta nueva aventura animada del ahora famoso y cada vez más laureado estudio Gonzo.

VANDREAD panel
Sábado 2:00 PM Programado en Vivo

Una linea de aproximadamente 50 personas formandose fuera del LP2 (el recinto para el panel), de esta manera es como los fans esperaban conseguir su primer vislumbramiento de VANDREAD, una nueva serie creada por el Estudio GONZO. El panel llego muy tarde, casi 20 minutos después de las 2:00, mientras los panelistas prepararaban las presentaciones técnicas. Ahora, los fans inquietos esperaban fuera con los nervios "erizados" y con la anticipada esperanza de que VANDREAD mereciera la paciencia y las penalidades.

Ya todos sentados, aproximadamente eran como 80 personas del público que se había juntado para oír el panel de los miembros del staff de GONZO describir su "opus". Sentándose en el panel estaba Murahama Shoji, Presidente de los Estudios GONZO; Nagata Katsuji, el Productor Ejecutivo de VANDREAD; y Maeda Mahiro, Diseñador de Mechas.

Inmediatamente más atrás para sus presentaciones, un video trailer de VANDREAD fue "corrido" (emitido). Estaba lleno de estallidos de color, explosiones, "3D computer graphics" (gráficos de computadora 3D) alucinantes, luchas espaciales, y unas muchachas bonitas. De hecho, era un ataque a de los sentidos visuales que dejaron a la muchedumbre muda, si no, profundamente impresionada.

Lo cierto es que después de este "trailer", el director y una actriz de voz que no habían podido asistir a la Anime Expo, aparecieron en la cinta del video dónde ellos apelaron al público a seguir mirando.

Después de que el director había hablado, el Sr. Murahama comenzó con una presentación de la serie con diapositivas del show y de sus personajes. Se usó una computadora portátil conectada a la gran pantalla de proyección al frente del cuarto mientras hablaba de cada diapositiva que él estaba presentando.

¡El Sr. Murahama dijo: "Cuando GONZO, hizo VANDREAD y otro bien conocido anime, BLUE SUBMARINE NO. 6, quisieron revolucionar el "tema", aquí el robot gigante, con su nuevo anime VANDREAD! ¡Veran muchos gráficos 3D de computadora y otros efectos visuales nunca antes vistos para una serie de televisión, usando un increíble staff reservado normalmente para solo trabajos de cine!

Una diapositiva de la lista del staff aparecía en la pantalla.

"¡Yo lamento que la lista sólo esté en ... japonés desearía que usted pudiera leer esta lista de nombres, es impresionante! Usted sólo tendrá que tomar mi palabra..."

Después de esa apreciación global y conmovedora de VANDREAD, el Sr. Murahama continuó describiendo la historia: "La historia tiene lugar en el espacio exterior. Hay un planeta que está habitado todo por hombres. Cerca esta otro planeta habitado completamente por mujeres. Así que el plan de la historia es "muchacho-encuentra-muchacha". ¿No les sorprende, cierto? (esto no es sorpresa)

Entonces, el Sr. Murahama lanzó una descripción de los 20 (o algo asi) personajes. El glosario de los tres personajes masculinos rápidamente, sin embargo, demoró en los personajes femeninos los que describió en detalle. (¡Al parecer, el personal de GONZO está bastante "*Girl Crazy*", "loquitos" sino "medio enfermitos" con las chicas)... desde que algunos de los personajes femeninos están siempre en poses atrayentes y de encanto y para complacencia de los ojos!

Esta es a finales una buena señal , ya que si a alguno de por ahí le gusta las muchachas bonitas en el anime, entonces, pues que VANDREAD debería ser su próxima serie a espectar o al menos robarle un poquito de su atención.

¿Qué robot gigante hay aquí? ¿Hay un "mecha" en esta historia, o bien uno puede dispensarse de él? -¡Claro tiene el mecha!- Para describirlo simplemente, escuche las palabras de **Sr. Murahama**: "Usted ve, "esto" es el "mech de Van", o luchador del tipo -varón- con habilidad espacial. Y aquí es el "mech de Dread", o luchador del tipo -hembra- con habilidad espacial. ¿Ellos se combinan para volverse el "Vandread". Simple de entender, sí?"

Las cabezas en el público se movieron afirmativamente.

"Semejantemente, estas otras dos naves del espacio, un tipo -varón- y una tipo -hembra- también pueden combinar. Cuando ellos combinan, ellos forman el "Nirvana".







Había estruendos de risa del público de esos individuos que tenían sus mentes entrando en otro "canal" (ejém). Aunque es obvio que para más de uno, la cosa se ganaba esbozarse alguna sonrisa.

Y aquí es donde la presentación de la diapositiva de Sr. Murahama acabó y comenzó una sesión corta de preguntas y respuestas.

Pregunta: ¿Por qué es eso de un planeta de todas mujeres y el otro planeta de todos hombres? ¿Hay una razón lógica para esto en el fondo de la historia?

Murahama: Es un secreto.

Maeda: Yo creo que es porque el director, cuando era joven, fue obligado a asistir a una escuela de enseñanza para sólo muchachos. (risas)

Pregunta: ¿Cuándo las series de TELEVISIÓN empiezan a transmitirse en Japón?

Nagata: Nosotros estamos trabajando para transmitir la serie empezando el octubre de este año (el 2000), pero eso no ha sido confirmado. Más detalles se anunciarán..., tal como las cosas se desarrollen.

Pregunta: ¿Qué canal y qué espacio de tiempo?

Nagata: Todos esos detalles que todavía no son seguros. Cuando nosotros sepamos, esa información se detallará.

Pregunta: ¿Cuántos episodios se estan haciendo? ¿Y quién está haciendo la música?

Murahama: Nosotros estamos haciendo 13 episodios. Pero hay bastantes planes para extender la serie a 26 episodios, sí nosotros sólo debemos obtener la orden para 26. En cuanto a la música, nosotros tenemos el mismo compositor que escribió la música para el SHIN GETTER ROBO.

Pregunta: ¿Cómo es que "viene" (se origina) el nombre de Gonzo?

Murahama: ¡Viene de la exclamación a menudo usada de un director de efectos especiales que sabemos que solía decir, "eso es una gran idea! ¡Es GONZO!!" Después de nombrar la compañía, nosotros estábamos sorprendido cuando nosotros finalmente buscábamos el significado de la palabra en un diccionario.

Pregunta: ¿Habrá una transmisión en internet?

Murahama: Nosotros planeamos permitir ver el episodio piloto en nuestro sitio web.

Pregunta: ¿Sr. Maeda estaría deseoso de regalar unos carteles de VANDREAD [colgados de la mesa de los panelistas]?

Ante el deleite del público, el Sr. Maeda estuvo deseoso de regalar tres de los carteles por la vía de un concurso de "Jyan-ken-pon" (piedra-papel-tijeras) al final del panel.

[Cómo funciona: El público juega a piedra-papel-tijeras en conjunto contra el Sr. Maeda. Si usted "pega"(gana) su mano, usted mueve a la próxima ronda. Si usted empata, o se derrota, usted se elimina. Los últimos tres que permanezcan recibirán los carteles. Si hay un número impar que permanece al final, los oponentes restantes juegan hasta que sólo tres queden.]

Otro corto video clip de algunos de los asombrosos gráficos de computadora y animación fue mostrada después de que la última pregunta fue contestada. La muchedumbre quedo impresionada y aplaudió al final. El Sr. Murahama, feliz de ver a la muchedumbre que disfrutaba del video, preguntó si alguien, cualquiera, ...hubiera visto algo en los segmentos que lo indujera a convulsiones como en lo de Pokemon.

Finalmente, el concurso Jyan-ken-pon se llevo a cabo para hacerse de los tres carteles. Todos en el público estaban de pie para participar. La muchedumbre jugó contra el Sr. Maeda que tiró "piedra" tres veces seguidas. Finalmente, permanecieron jugando hasta que sólo tres quedaron.

Después de que los ganadores recogieron sus carteles, el panel acabó. Por la reacción positiva mostrada, VANDREAD merecía la pena y definitivamente la espera. Esta serie promete ser una de las más innovadoras en el uso de gráficos 3D de computadora vistos en el anime para la televisión.

Uno de los ganadores de los carteles, Morford De Phillip, Ormand Beach, Florida, agregó, "Esto parece bastante bueno. Yo probablemente conseguiré una copia cuando salga".

Actualmente. Vandread al parecer terminó su transmisión en el Japón, con sus sólo 13 episodios y se ganó varias menciones y la suficiente fama para conseguirse una nueva temporada, la cual será transmitida sin lugar a dudas este mismo año, el 2001.



Lo que se vió...

El 2000 fue un año benévolo en cuestión de anime... Evangelion llegó a la antena local vía el canal 5, mientras por otro lado se repuso la conocida Slayers brevemente en el 2 (eso fue ironía), por otro lado los monstruos digitales de la serie Digimon llegaron a hacer la correspondiente réplica al fenómeno Pokemon y para ahora sobreviven ahí los dos..., bastante bien. Los chicos siguen con los coleccionables.

El "fenómeno" y el éxito de Digimon, se dio más que todo como producto de "mercadería asociada", invadiendo el mercado con los "cutres" productos que de costumbre saben hacerse las compañías para aprovechar el jalón de una serie que se hace popular y de conocimiento de los grandes grupos humanos. Es de advertir que ha pesar de la masificación del producto, su relevancia para el fandom se limita por lo menos para el aficionado de "mediana vida" como un intento más de aprovechar la moda de los "mons" (monstruos de bolsillo), con un "poquito más" de elaboración...

En el servicio de cable, la Cartoon Network, nos ofreció la deliciosa serie Card Captor Sakura, como uno de los mejores estrenos del año pasado, solamente superado por el Evangelion en la local. Card Captor Sakura es una serie "apta para todos", que en su momento supero a cualquiera de los fenómenos *"mons"* o de las altas elucubraciones de los estudios grandes de la animación. Fox Kids, se apunto en su cartera al fenómeno Digimon, y fue la primera señal que en primicia obtuvo la serie para su exposición en latinoamericana, luego ya se apuntarían todas las demás. Locomotion "se metió un gol de media cancha" con la transmisión del integro del mundo animado de Saber Marionette, entre otras muchas series que simplemente hicieron que el mantener el servicio de paga se hiciera una necesidad.

DAFT PUNK... y Leiji Matsumoto

Desde hace poco los fanáticos, hemos tenido una que otra sorpresa quizás una que ha sabido dar en la miel del gusto a más de uno ha sido la exhibición de los video clips animados creados por la Toei Animation, y con diseños de la mano de una leyenda del universo anime como es Leiji Matsumoto.

El grupo musical en cuestión es Daft Punk, y las canciones son "One More Time", y "Aerodynamic". Por el momento se sabe que se trata de una miniserie completa de ellos, y que la historia continuara de uno a otro para desembocar en un gran final.

Las composiciones del grupo Daft Punk son básicamente música electrónica, y los componentes del grupo son Thomas Balganter y Guy Manuel de Homem Christo. El grupo es muy gustado en Europa, y parecen que se han caracterizado siempre por una curiosa originalidad a la hora de realizar sus videoclips, como lo han demostrado con composiciones como...

Leiji Matsumoto tiene en su haber más de 30 distintas producciones y es una de las grandes influencias del anime, y un contemporáneo en carrera con el mismísimo Osamu Tezuka (considerado el "Dios del Manga"). Leiji Matsumoto se hizo famoso en el occidente por las adaptaciones animes de algunos de sus historias de ciencia ficción, considerados como grandes clásicos, tales como Captain Harlock (Capitan Raymar), Galaxy Express 999 (Expreso Galactico 999), Uchu Senkan Yamato (Nave Espacial Yamato).







Lo que se viene...

Cartoon Network

Dos son los estrenos más voceados en la Network, ambos quizás co posibilidades de desembarcarse para la local, ellos son las series animadas Ten Gundam Wing. Y ya en una menor medida la serie Detective Conan y Esca actual posesión de la Network. En el caso de las series Tenchi Muyo y el Gun ambas fueron un rotundo éxito en los Estados Unidos; y eso que hay que hacer l de que los directivos dispusieron la transmisión de los capítulos en diferentes una para el horario normal, y -editado y suavizado-, y otra para el nocturno en integra.

Tenchi Muyo según tenemos enterado se encontraría ya doblado y emitién hace no mucho en algunos países de la región. Se dice que el doblaje lo habría Chile y supervisado por el mismo estudio envuelto en su producción la Pione Wing fue un anime que ayudó a cambiarle el panorama a las empresas que se los derechos de las producciones animadas "allá" en la América. Resulta que P hizó de todo un suceso en los EEUU, y después de eso había un interés mu animación japonesa para los grandes públicos, se buscó y se escogió al Gun como una puesta a prueba del público. Ya que Dragon Ball y Sailor Moon, se su perdían parte de sus atractivos en la antena abierta por las "suavizaciones", aprender de la experiencia y se decidió emitir dos versiones una transmisión c censuras en las tardes y otra totalmente integra, a la 12 de la noche. Como Gundam Wing se volvió en la serie más vista del canal, y Cartoon Network se fórmula de su mejor negocio (La animación no es sólo para niños). Desp experiencia Cartoon Network negocio a Gundam para emitirlo en cada u versiones internacionales.

Fox Kids

La Fox Kids, según tenemos entendido ha programado, para el mes de Ju Digimon 02 Adventures, la que es una inmediata continuación de la popular s Monster -DIGIMON-. Y que actualmente ha tenido una cabida impresionante e señales abiertas, como las de paga. Digimon desde el principio fue una serie qu aprovechar el jalón de Pokemon, y sus creaciones para hacerse de un esp mercado, el hecho es que el proyecto animado fue realizado por una empresa como se deben hacer las cosas, la Toei Animation. POKEMON, llegó y se con sensación del mercado. Simplemento arraso. Luego llegaría DIGIMON y se con la nueva fiebre. Y las empresas felices porque hay que ver como vendían los e Sin embargo el reinado de lo "Digis" no fue todo lo majestuoso que hubiera queri llego hasta occidente CARD CAPTOR SAKURA, y se volvió a girar la balanza. D Adventures, ya fue transmitido en los EEUU, y es casi por descontados que si la a transmitir en la Fox, dará que hablar. Sin embargo ¿Qué llegará primero a la abiertas", Digimon 02 o Sakura Card Captors?.

Locomotion

Animación para adultos y jóvenes. Prime Time. Lo mejor de la animación a todos los días. Locomotion. Quizás el único canal de animación con la idea más lo que quiere "uno" de la animación. Locomotion se ha caracterizado por sien complacernos y en el espacio temporal que queda para adelante tenemos e ceja, que no nos ha de decepcionar. Por lo pronto, la Locomotion dicen tener e las series Silent Mobius, Psybuster, Candidates for Goddes, City hunter y Cowboy Bebop y Outlaw Oustar. Además de anunciar la adquisición de las serie y Eat-man. Simplemente sorprendente. Pero las cosas hay que tomarlas como habrá que esperarse con paciencia cuantos de esos animes en mención dese nuestra región. Sabemos de buena fuente que la serie Silent Mobius y Psybust corriendo en la señal de la Locomotion para otras regiones. Así que el desembar animes en nuestro medio sería solamente cuestión de poco tiempo.

Señal Abierta

El primer gran estreno se ha hecho patente mediante la Panamericana T que le ha retribuido la mirada de toda una generación de gente amante de la que se encuentra espectante sobre el ¿Qué pasará ahora?. No sólo tienen animado, tienen a todo el fandom del anime local mirándolos y esperando sucederá. ¿Cuál será el resultado?. Panamericana Televisión nos lo hará saber.

Por otro lado, en lo respecta a las demás señales, po dría describirse la situ local, como algo así como de "Muchos rumores y pocas nueces", y es que des tiempo se dice mucho de lo que puede ofrecer una señal u otra, pero a la hora de

igual de
chi Muyo y
flowne, en
dam Wing
a salvedad
versiones
su versión

ose desde
hecho en
Gundam
hacen con
kemon se
y serio en
dam Wing
ponía que
se busco
n algunas
resultado
hizo de la
ués de la
na de sus

lio la serie
erie Digital
n todas las
e buscaba
acio en el
que sabe
virtió en la
vertiría en
ngendros.
do, porque
Digimon 02
serie llega
a "señales

toda hora,
cercana de
mpre saber
ntre ceja y
tre manos
Dirty Pair,
s Gasaraki
se deben,
barcan en
er ya están
co de esos

evisión, lo
nimación,
un dibujo
por el que

ación de la
de hace un
la hora es

poco lo que se ve. Poniéndolos sobre aviso pues, se rumorea desde hace un tiempo la llegada de la serie Dr. Slump, una comedia animada, no se sabría en cual de sus diferentes encarnaciones, pero podría ser alguna de las adaptaciones recientes que tuvo esta serie que nació de la misma manos del creador de Dragon Ball. La otras posibilidades que rondan fuerte son Digimon 02, no sería nada extraño y la celebérrima Card Captor Sakura, dos pesos pesados, que podrían mantenerse en la antena fácil todo el año. Personalmente me encantaría ver a la adorable Sakura en la local. Pero por eso del merchadising, y el venirse directamente con el apoyo de las grandes empresas de consumo destinado a niños, bien podría ser Digimon 02 la serie a desembarcarse más inmediatamente. Sería cuestión de ver como están eso de los contratos de exclusividad. Otros animes cuyos nombres han estado sonando fuerte a nivel de nuestra región han sido la serie Taiho Shichauzo! "Estas arrestado!" que según se dice fue adquirida por la RCN de Colombia (Sí, ok, para los observadores el canal de de "Betty la fea"), otra que esta sonando fuerte es también Slam Dunk, que algunos canales de la región se la parecen estar pasando que da gusto, entre ellos. Y bueno. También se escucho algo de una serie llamada Kaitou Saint Tail y que me dicen que para ahora se esta transmitiendo en México con el nombre de las Aventuras de Saint Tail, ¿De que va?, me dicen que es una Magical Girl a lo Card Captot Sakura, y por momentos he estado pensando que confundieron esta serie con la de Sakura cuando me decían sobre la posible llegada de un anime de Magical Girls a la local, Dios quiera que eso no sea. Después de todo quien puede negar que para Magical Girls, Sakura es ahorita lo mejor.

Otros animes que estan rondando la región esperando a los "animados" según me datan, son Doraemon, Ghost Sweeper Mikami, Captain Tylor, además de las famosas Escaflowne (-Escaflowne ya esta en antena en Pantel-), y Utena, con el gracioso nombre de el "Anillo Mágico", y la protagonista Utena como "Ursula" (tiemblo cada vez, que pienso que semejante cosa sea cierta).



Un momento...

Necesito su atención. El día 21 de Mayo del 2001, a las 6:00 p.m., inicia su transmisión en la señal abierta la serie **Tenku no Escaflowne.**

Datos referentes a la serie: Fue creada por el estudio Sunrise, es una serie de 26 episodios, y en su tiempo compartió antena junto con la famosa Neon Genesis Evangelion, Tenku no Escaflowne inicio su transmisión en Japón el 2 de abril de 1996 y culminó en setiembre de ese mismo año. Escaflowne se convirtió en una serie de culto en el fandom anime, al ser una de las primeras grandes producciones animadas realizadas para el formato de serie TV, y que inicio junto con Evangelion la nueva época de la producción anime. La época de las producciones de gran presupuesto. En su tiempo Escaflowne se convirtió en el hito de producción animada más alto, y paso un tiempo antes que otros estudios lograran alcanzar su estándar establecido.

La historia animada: Hitomi Kanzaki es una joven estudiante de secundaria que tiene la capacidad de poder predecir el futuro, ella constantemente es asaltada por visiones que terminaran siendo los detonantes más fuertes de la historia. Una columna de luz aparece y tras ella trae a un joven guerrero quien lidia con un dragón en medio del instituto donde Hitomi estudiaba, la columna de luz vuelve a aparecer y Hitomi y el joven guerrero son llevados desde la Tierra a un mundo en donde se puede a la Tierra y a Luna juntas en el cielo estrellado, ese mundo es Gaea. Y Gaea será el escenario de una cruenta lucha, Hitomi Kanzaki esta en un mundo nuevo y desconocido y será la pieza fundamental para el destino de ese mundo.

Estreno en el Perú: Lunes, 21 de Mayo del 2001, 6:00 p.m., Panamericana Televisión (canal 5), señal abierta, a nivel nacional.





Saber Marionette World

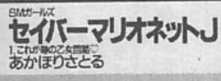
Es un gusto para mí estar a cargo de la presente reseña sobre el universo de las "marionetas con corazón", antes de comenzar con la concerniente reseña, necesito dejar en claro, algunas cosas, para lo que me valgo, un poco de su buen animo, para con lo que es mi labor.

Primeramente, debo aclarar que esta no es la primera vez que tocamos el tema del mundo de Saber Marionette, ya en los números 1 y 2 de nuestra edición Only for Fans, estábamos con la "prendida" del tema y para entonces nos abocábamos a lo que era la animación "expectante" para ese momento, nos referimos a Saber Marionette J, Saber Marionette R y Saber Marionette J Again, todas transmitidas por el canal de cable Locomotion. Además de un tímido informe de lo que se "vilucidaba" para entonces sobre Saber Marionette J to X.

Como ustedes bien sabrán la primera de la mencionadas es la serie Tv, que fue justamente la que logro "granjearse" u ganarse el grueso del gusto del público local. Mientras Saber Marionette R y Saber Marionette J Again son las Ovas, o producciones destinadas originalmente para el video que se aprovechan para abordan el tema del universo de las marionetas con un mayor presupuesto y mejores recursos que con los comunes contados al realizarse una serie animada para televisión.

El tiempo ha pasado y Saber Marionette J to X ya ha sido "espectada" mediante el servicio de cable, toca pues agregar un nuevo informe al que ya habíamos realizado para ese entonces, sin desconsiderar el hecho que nos enfrentamos al hecho de encontrar al frente algunos lectores no tan "duchos" y empapados en el universo de nuestras amadas marionetas, y para lo cual nos habremos de poner en un posición "medianamente" más didáctica e ilustrada (que planta!, ya soné como mi maestro de literatura). No perdáis la atención y veamos que "sale".

Primero vamos a lo que es el asunto de la cronología de la emisión de la serie en sus diferentes formatos, para que no los cogéis desprevenidos eso de que fue antes de que... cuento con ello con un cuadro para acompañar apropiadamente la explicación.





SABER MARIONETTE WORLD

(sobre la cronología de emisión de la serie en sus diferentes formatos)

Las novelas originales

Cronológicamente hablando el universo de Saber Marionette arranca desde aquí desde una novela. Esto no es un caso tan raro como parece, ya que en el Japón existen para ahora varias producciones animadas que dieron el gran salto partiendo desde este mismo formato, tal es el caso de Slayers, Lost Universe, Record of Loddoss War, etc, etc. Sin embargo en el Japón es bastante curioso que una novela, llegue a la fama y "venda bien!", es por eso que cuando una "novela" se despunta en el gusto del público, aparecen detrás muchos interesados que desean adaptar el producto a otros medios. La serialización de Saber Marionette (formato de novela) inicia en el Agosto de 1994. Ese debería ser entonces el punto de inicio para el "Universo Marioneta" su creador seria el prolijo creativo en el universo del manga y la animación Satoru Akahori. El proyecto concluiría en el Abril de 1999 un mes después del final de la serie animada J to X. En medio de la producción de Saber Marionette J (Novela), se aprovecha y realiza el -spin off- (historia alterna) de Saber Marionette R ubicada en el mismo universo de las marionetas pero en un futuro distante. Esto fue llevado me dicen al formato del Radiodrama, la OVA y posteriormente Novela, esta en el año 1995, para culminar en Julio de 1996. Hay que apuntar que el autor menciona en una declaración que fue una "disyuntiva" en la realización del proyecto animado de Saber Marionette R, el verdadero motivante de la "diferenciación" en la realización del proyecto de Saber Marionette J.

El manga

La sensación causada por el universo de las marionetas, motivo que fuera llevada a otros formatos (uno fue el Radiodrama), pero como la cosa colaba, Megumu Okada se animó a realizar una versión manga a partir del final de la saga de Saber Marionette R que para entonces había tenido buena acogida en su formato de audio y video. El proyecto se conoció como SM Girls Gaiden Saber Marionette Z (se trata de un Gaiden o Side History) el cual se ambienta en su mundo pero que no afecta seriamente su continuidad. La serie fue publicada entre abril del 1995 a diciembre 1995, en la sección de Vcomi de AnimeV (Gakken).

Originalmente, esta historia era escrita para las OVA's como una continuación de SMR pero tal proyecto hasta el momento no ha visto luz. En el agosto de 1996 inicia la versión manga de Saber Marionette J y se extiende hasta el septiembre de 1999, más un número especial en plan parodia, siendo lo último de la series de las marionetas que se llega a emitir por su creador para el universo de Saber Marionette fue editado por la Kadokawa Comics Dragon Jr.

El proyecto animado :

(Tv serie y Ovas)



La fama y el despunte de ventas de la novela, robó la atención de muchos creativos, que vieron en Saber Marionette un nuevo filón. Es así que entre mayo de 1995 y septiembre de 1995, se lanza al mercado la primera versión animada del mundo de las marionetas, el Saber Marionette R, lamentablemente hubo desajustes de criterio entre el creador y el equipo de producción lo que devino a futuro que el autor se concentrará más en la versión J para exponer sus propias ideas. La serie de Ovas llega a tener buen éxito y la Tv Tokyo da luz verde a la transmisión de la ahora ya conocida serie TV de 25 capítulos Saber Marionette J entre el 1 de Octubre de 1996 y el 25 de Marzo de 1997. El avasallador éxito de la serie motivo una nueva secuela Ova, ambientada ahora en el universo de Saber J, Saber Marionette J Again, serie Ova emitida entre Octubre 1997 y Junio de 1998. Como las marionetas terminaron siendo "incombustibles" (seguían teniendo una fiel legión de seguidores). Se prosiguió ("ojo") a darle una continuación a las series J y J Again (ellas en sí forman un conjunto), y esta fue la serie TV de 25 episodios, Saber Marionete J to X, entre Octubre de 1998 y Marzo de 1999. Agregando a ello un capitulo extra (el episodio 26) para video en Agosto de ese año. Cerrando así hasta el momento el universo animado de las amadas "Marionetas".



HISTORIA DE FONDO

Esta es la historia que sirve de base para la creación del universo de marioneta, y que se supone desencadena todos los sucesos que se dieron con esa otra humanidad...

...La tierra del siglo 22 tenía problemas de sobrepoblación excesiva. La raza humana ejecutó entonces un plan para emigrar a otros sistemas planetarios como contramedida. Muchas naves espaciales dejaron el espacio conocido, y una de ellas era la nave de colonización Mesopotamia. Sin embargo, Mesopotamia tuvo un accidente infortunado, y la tripulación escapó en un transbordador. El planeta a que el transbordador llego, fue bautizado como Terra 2. Los sobrevivientes eran únicamente seis personas, y es más, todos eran hombres. Entonces ellos usaron técnicas de "clonación" para generar una descendencia y una futura humanidad. Sin embargo, ellos no pudieron crear nunca una mujer. Ante esto, ellos hicieron androides con apariencia de mujeres para remplazar a las mujeres humanas. A estas les llamaron "Marionetas"...

Las seis naciones

Los seis sobrevivientes establecieron sus naciones creando sus propias ciudades a semejanza de sus propias naciones, respectivamente. Ellas eran Japones evocando al Japón (el fundador de la nación - Ieyasu Tokugawa), Gartlant evocando Alemania (el fundador de la nación - Gerhart Von Fausto), Xi'an evocando China (el fundador de la nación - Wang Yong Ping), Nuevo Texas evocando Estados Unidos (el fundador de la nación - Joy Hughlick), Romana evocando Italia (el fundador de la nación - Viley Medici), y Petersburg evocando Rusia (el fundador de la nación - Alexander Kissin). Cada uno de los 6 países fue gobernado por el tripulante sobreviviente que decidió recrear su propio país, a la muerte de este ascendía al poder un clon perfecto del tripulante, para que continuara así la línea gobernante.

El suceso del Otome Kairo

El Otome Kairo es un circuito que busca simular satisfactoriamente las emociones y dilemas humanos, en los sistemas inteligentes. Y su desarrolladora es una prominente científica llamada Lorelei. Ella se aventuró a probar el nuevo circuito en la computadora central de la nave Mesopotamia. Ante las muestras de inestabilidad que mostraba el sistema, Lorelei se vio obligada a desarrollar un "sistema de soporte" consistente en tres nuevos y más pequeños sistemas Otome Kairo, que eran en sí representaciones de su misma personalidad y que aportarían para dar estabilidad emocional a ese "inmaduro" sistema inicial. Fue justamente la inestabilidad del circuito Otome Kairo y la posterior toma de conciencia del computador central de la Mesopotamia, lo que motivo el accidente en Terra 2.

Gerhart Von Fausto y Ieyasu Tokugawa sobrevivientes de la nave Mesopotamia, fueron dos de los grandes propulsores en la realización de este complejo circuito en Terra 2, basados en los estudios y avances realizados por Lorelei, y que se dice, de la cual se habrían enamorado ambos. Buscaban mediante esto, tratar de recuperar a Lorelei de las manos del computador central, quien "enamorado" de ella, la retuvo en su poder, y en un estado de animación suspendida, por un lapso de 300 años. Ieyasu y Fausto han buscado desde esa primera vez en que llegaron a Terra 2, el recuperarla por el futuro de la humanidad y por ellos mismos, el tiempo pasa pero los descendientes clonados de Ieyasu y Fausto, aún conservan ese sentir expectante y cautivo por cientos de años.

Una vez concebidos los nuevos circuitos Otome Kairo, estos demostraron necesitar pasar por un proceso de maduración, para garantizar con éxito su misión. Para ello fueron estos instalados en un "juego de tres circuitos" en tres marionetas diferentes. Ieyasu Tokugawa de Japonese, instaló estos circuitos en tres marionetas, Lime, Cherry y Bloodberry. Gerhart Von Fausto de Gertlant los instaló en Tiger, Luchs y Panther. Pero Fausto no logró la maduración de los circuitos, por lo que ideó un plan alterno. Mientras Ieyasu esperó pacientemente a que llegara la persona indicada, 300 años después del suceso que inició la población en Terra 2, Otaru Mamiya despierta a Lime y comienza la historia.

CUADRO CRONOLOGICO DE SABER MARIONETTE

SMJ — SMJ AGAIN (MARINE DESPIERTA) — SMJ to X (SE DESCONTINUA LA FABRICACION DE MARIONETAS) — SMR — SMZ

AÑO 0: MESOPOTAMIA LLEGA A TERRA 2

AÑO 300: LIME, CHERRY Y BLOODBERRY DESPIERTAN

AÑO 500: DESTITUCION DEL REY DE ROMANA

AÑO 800: LIME ES RAPTADA

Sobre la Cronología de Saber Marionette

El año 0... De el universo de Saber Marionette comienza con la llegada de la Mesopotamia a la Terra 2 y desde aquí arranca los eventos más determinantes de la serie. La toma de conciencia del computador central de la Mesopotamia. El rapto de Lorelei. La llegada de los 6 hombres sobrevivientes del desastre, y primeros pobladores de Terra 2. La decisión de poblar el planeta mediante la clonación genética. Y la determinación de Fausto y Ieyasu de recuperar a Lorelei. Posteriormente vendría la creación de los Otome Kairo y los sucedáneos femeninos, las "marionetas".

Unos 300 años después de los incidentes de la Mesopotamia y que motivaron la población del planeta. Lime, Cherry y Bloodberry, las marionetas de Ieyasu con circuitos Otome Kairo, son despertadas y comienzan su proceso de maduración. Conjuntamente Fausto comienza su carrera conquistadora, somete a su dominio a la nación de Petersburg, y amenaza con someter a su dominio a todo Terra 2. Sin embargo, cuando este estaba a las puertas de Japones. La computadora central de la nave Mesopotamia, que se encontraba en órbita, inicia una fuerte actividad ofensiva sobre todo el planeta, al verse amenaza por la "maduración" del circuito Otome Kairo. La ofensiva destruye la fuerza de choque de Fausto, y anula la computadora central de la nación de Gertlant, lo que motiva una rebelión en el país derrocando al gobierno de Fausto. Mediante la unión de las tecnologías de Japonese y Gertland las marionetas con Otome Kairo llegaron hasta el computador central de la Mesopotamia, y aportaron sus circuitos "maduros" al sistema. La Mesopotamia detuvo su ataque, y liberó a Lorelei (el único espécimen mujer que existía) de su encierro de 300 años.

Poco tiempo después, el modelo experimental NMS-X1 (Marine) despierta y ayuda a canalizar la desbocada fuerza del plasma del interior del planeta que amenazaba destruir Terra 2.

No mucho después y producto de la generación de los nuevos clones femeninos por Lorelei, se comienza el proceso de descontinuación en la fabricación de los modelos de las marionetas. Lime, Cherry y Bloodberry, viajan a Xian, y se descubren el complot del Dr. Hess y Yang Ming. Hess usa el plasma del planeta para servir de fuerza de arranque para su nave estelar, buscando llegar a la Tierra, muere en el proceso. Y finalmente nacen los primeros clones femeninos.

En el año 500 en Romana, Face, hijo del Rey de Romana (un clon del rey de Romana) se revela contra su padre, y toma control del ejército del reino, declarándose como el nuevo gobernante; persigue a su hermano Junior (hijo biológico del gobernante) para darle muerte y quedar como auténtico soberano. Face, muere en el castillo del Rey de Romana, en donde se disponía para su coronación.

Alrededor del año 800 la degeneración producida de las sucesivas copias de las marionetas originales con Otome Kairo (que desbocan y enloquecen) motiva la creación de nuevos circuitos para reemplazarlos. La practica de los clones y producción de marionetas aún persiste a pesar de que la humanidad de Terra 2 se reproduce de manera natural. Lime, una de las copias es raptada misteriosamente del castillo de Romana.

SABER MARIONETTE J to X

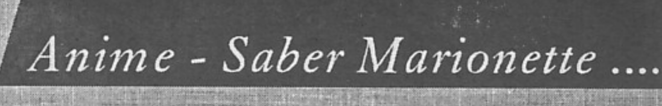
El termino J To X se dice que es un juego de palabras, que se entiende algo así como "J ("two" -dos en ingles-) X, osea J 2X, en donde esas XX, representan el cromosoma femenino. Como una especie de juego auspicioso que quiere decirte que en esta parte de la historia, la "mujer" humana jugara un papel importante para la serie. Claro que también es una alegoría a los lugares donde se desarrolla la acción, en un primer arco argumental en derredores a Japones y posteriormente en la nación de Xian, de J (Japones) a X (Xian).

Saber Marionette J to X

La esperanza de la humanidad. El retorno de la Mujer.

Repasando en líneas generales: Otaru Mamiya tuvo que separarse de sus amadas marionetas en un intento de salvar el planeta de el ataque de la nave estelar Mesopotamia. Pero él las recuperó, a después de que el computador central cambiara su actitud agresiva, con la ayuda de los Otome Kairo de sus chicas marionetas. Lorelei, quedo libre y se convirtió en la primera mujer humana en pisar Terra 2, y consiguientemente con ello en la esperanza de toda humanidad del planeta. Así ella inicio los trabajos para la creación de los nuevos clones femeninos basados en sus propio ADN. No habría duda que sólo sería cuestión de tiempo para que la faz de Terra 2 cambiará para siempre. En medio de este proceso, aparece una nueva marioneta la NMSX-1 a quien se denominó Marine, esta marioneta considerada un experimento fallido, fue la literal salvadora del planeta cuando aprovechando sus capacidades de manipulación del plasma de Terra 2, consiguió canalizar esta poderosa energía y salvar de un desastre al planeta entero.





Nuestro primer arco argumental como mencione lineas arriba comienza en Japones. Las chicas marionetas están junto a Otaru Mamiya, y como siempre Otaru tiene nuevo trabajo y todo. Las chicas marionetas de Fausto, están también en Japones, aprendiendo más sobre la vida fuera de las confrontaciones. Mas en un momento determinado llega hasta ellas una extraña carta convocándolas a reunirse con Fausto. En este primer arco somos testigos de la renovación de hostilidades de parte de una fuerza de choque compuesta por sobrevivientes de las facciones leales al antiguo líder de Gertland, Gerhard Von Fausto y sus aspiraciones en busca de conquistar la Terra 2. Es así que nuevamente el espectro de la guerra amenaza la paz del planeta, sólo que ahora este grupo tiene en su poder a Lorelei, la esperanza de la humanidad de Terra 2, y a un nuevo Fausto liderandolos acompañado de sus fieles marionetas. El primer arco termina rebelándonos que el Fausto al cual eran fieles estos "sobrevivientes" era un clon, el cual estaba siendo manipulado por el enigmático Dr. Hess. Lorelei es liberada, el clon de Fausto muerto. Y las marionetas de Fausto parten con su autentico señor en busca de aclarar los misteriosos eventos que se están sucediendo en Terra 2. Y un por momento las cosas parecen regresar a la normalidad.

En este primer arco notamos con claridad la reticencia al cambio de los protagonistas, y su fuerte deseo de la permanencia de la paz. Mientras el mundo gira y gira, y se acerca la época en que quizás las marionetas pasen a ser sólo un recuerdo más en Terra 2.

El segundo arco de la historia comienza con un viaje que organiza Otaru hacia la nación de Xian en tren, "un cambio de aires", y unas merecidas vacaciones, para él y las "chicas", después de tanta preocupación. Sin embargo, grande serían las sorpresas que se llevaría en éste, ya que ni bien llegado a la nación de Xian, otaru enfermaria. Preocupadas sus marionetas partirían por una cura. La cura llega, más ellas no. Otaru se enfrenta al hecho de perder a las "chicas" y se lanza a su búsqueda en el mismo Xian. El las encuentra pero ellas han perdido la memoria, y por primera vez se vislumbra, una vida para ellas alejadas de Otaru. El responsable de todo esto es Yan Ming y el Dr. Hess, quien experimenta con ellas en busca de conseguir los datos que le ayudaran a acceder a la computadora central de la Mesopotamia y hacia la posibilidad de llegar a la Tierra, su planeta madre. Efectivamente Hess es un humano que gracias a su habilidades científicas y su férrea fé, ha logrado sobrevivir durante cerca de 400 años, en el planeta, el fue el primer hombre en llegar a Terra 2, antes inclusive que la nave estelar Mesopotamia en el año 300, y su ambición simplemente es retornar a su planeta hogar, a su mundo. El ha "errado" por el planeta durante mucho tiempo, y siempre ha estado presente en su historia y los grandes eventos, han sido 400 años, y el siente que ha llegado su tiempo, y al igual que vio nacer una humanidad, la verá desaparecer si con eso llega a cumplir sus caro anhelo. Si con ello logra conseguir aquello por lo que tanto ha esperado. Hess pone al filo de la navaja a todo el planeta con tal de llegar a su meta. Pero decepcionantemente para él, y en contra de sus cálculos llega hasta el sistema solar, pero no puede ni siquiera ver con sus propios ojos el lugar que añoro y que le cuesta la vida. Las "marionetas" de Otaru, a su pesar se embarcan en esta aventura en búsqueda de los clones femeninos que se lleva consigo Hess con él. Ellas retornan hacia Terra 2, pero la nave explota, los clones logran salvarse, y para sorpresa de todos, las chicas marionetas ahora han sido encarnadas en los bebes femeninos que acaban de nacer en medio de ese desastre. A partir de ahí ellas podrán tener una vida humana.

El segundo arco argumental es donde realmente pasa lo importante de la serie, y en donde encontramos las inflexiones más interesantes. Primero esta el hecho que Hess, haya sido un motor de trasfondo, que convenientemente se insertaba ha hacer de las "suyas" en diferentes momentos de la vida de la Terra 2 y su humanidad en busca de cumplir sus propósitos. La reacción negativa aunque desvalida de las "chicas marionetas" al hecho de que ellas terminan siendo maquinas con corazón, y no humanas. Y la inmediata ineptitud de Otaru hacia los cambios.

Si bien en Saber J, la esperanza de la humanidad se cifraba en llegar hasta Lorelei, la "única mujer", en Saber J to X, la esperanza del retorno a una humanidad como "Dios manda" se rebela como una injusticia para las "marionetas" que se convertirán en una parte del pasado, claro que eso se hace latente claramente en la "carne" (es sólo una forma de decir) de las "marionetas" poseedoras del Otome Kairo, el circuito que les dio humanidad, y ahora las hace vulnerables, al "cambio de época". Claro que en la versión animada le dan a todo el asunto una solución facilista. Pero eso no impide que se formule pues los viejos "adagios" sobre la inexistencia de la autentica justicia en el complejo universo humano, y que pues a las finales las necesidades de unos apabullan las justas necesidades de otros. Es un juego cruel, pero es un juego humano, y muy a nuestro pesar ante este no podemos esperar pues "ningún maravilloso milagro". Pero sin embargo, y así sin querer, o con intenciones de por medio (la realidad esto ya corresponde al mundo interno de los creadores), se te dice, que aún cuando ya no se "puede más" y "ya no queda nada", "y ya no te queda nada", esos "*pequeños seres*", son lo mejor que puede quedar. Esta es una





impresión demasiada personalizada, pero me agrada pensar que a pesar de lo difícil y rudo de los tiempos, y de tu batalla personal a cargo de tu "bandera", bien puede quedar alguien, que puede seguir adelante después de tí. Este pensamiento humano es pues lo más cercano que tenemos nosotros los "hijos del polvo" a la eternidad, el grano de arena desea brillar y ser prolijo, y tenerse un "pedacito de cielo" pero si este no se es suficiente, otro quizás lo pueda ser. Y eso termina siendo pues la esperanza, la "esperanza humana", el gran motor de la humanidad. Bueno, y sólo para no olvidar, que hermosas son las mujeres. Y que hermoso es tenerlas para robarte con ellas "un pedacito de cielo".

Sobre algunas diferenciaciones con los otros formatos

Al ser la serie animada, una mezcla entre los argumentos extraídos del manga, la novela, y un conjunto de nuevas propuestas que buscaban marcar la propia diferenciación de la versión animada con respecto de los otros formatos. Saber Marionette J, como J to X ganó como perdió muchos puntos interesantes, y que son parte de sus otros formatos. Para comenzar esta el toque más erótico y expreso en detalles que le da un gusto muy especial a la serie Satoru Akahori en el manga y que al ser llevado al formato de animación para el gran público se tiene que medir, y que pues lo hace a todo el asunto medio "romo" y por momentos demasiado inocentón, es pues uno de esos típicos casos en que tienes que perder una porción de algo para disfrutar de la delicia, que es verte a tus personajes en movimiento y color. Ah, creo que no lo he dicho, en el manga dejan bien claro que las marionetas fueron creadas para satisfacer necesidades "obvias", a las que la animación no hace referencia, por ningún lado. La novela de Saber Marionette J por su lado, hace propuestas en extremo interesantes, sobre el universo de marioneta. Para comenzar el Dr. Hess es en realidad el original Fausto de los 6 sobrevivientes que llegaron a Japones. Y Lorelei la primera mujer, perdió su humanidad, al tratar de escapar del egoísmo de los pioneros de Terra 2, ella resultaba ser pues el 7mo sobreviviente del accidente que trajo a la humanidad a Terra 2. Además se revela que la Tierra fue destruida asi que Terra 2 es el último bastión que resta de la humanidad. Se hace una exploración desde la visión de la novela de casi todas las naciones de Terra 2, Japones, Gertland, Xian, New Texas, inclusive Romana, la única excepción es Petersburg, que se supone bajo el poder de Gertland. Por supuesto al final y como debe ser logran concebir a los clones femeninos, y al final Otaru, se queda con sus marionetas.



Alexander Kissin

Ieyasu Tokugawa



Viley Medici

Gerhart Von Fausto



Wang Yong Ping



Joy Hughlick

LOS SEIS PIONEROS DE TERRA II

La última escena

-Saber Marionette J Novela Original-

Un parque se encontraba atestado con personas por la tarde, en un día que clareaba. Especialmente los jóvenes hombres y mujeres se hacían notar porque ese era un día de fiesta. Juntaban sus manos y andaban alegremente. O se dibujaban sus figuras sentándose en las bancas. Un matrimonio se veía tirando de la mano de un niño pequeño, también.

Un hombre mayor se sentaba bajo la sombra de un árbol.

Su cara se ocultaba tras un blanco mostacho. Se sentía en algo, un calor moderado. El hombre poseía esa grandeza que se identifica con una persona que ha vivido mucho.

Estaba allí a su lado una chica que se veía como una nieta junto del hombre mayor.

La muchacha no estaba mirando a las personas que iban y venían a diferencia de ese hombre.

Ella sólo parecía dispuesta a mirar fijamente el rostro de esta persona, por sus pupilas cuando veía se notaba intranquila.

La muchacha abrió su boca mucho tiempo antes y...

"Otaru"

El anciano a quien estaba llamando por su nombre se dio la vuelta despacio hacia la muchacha.

"¿Lime, que es lo que pasa?"

Lime estaba allí con una apariencia que no había cambiado en absoluto durante todos esos años.

"Otaru..."

Lime lo miró fijamente a Otaru con una expresión que parecía estar como siempre intranquila, y finalmente volvió sus ojos a las personas. A la pareja y al niño.

"¿Otaru... tu eres feliz ahora?"

Ella se dio la vuelta hacia Otaru, y preguntó con una expresión que parecía estar triste.

Otaru miró fijamente a Lime con ojos claros.

Una sonrisa aparecía lentamente en su cara, y él contestó calmadamente.

"Yo soy feliz".

La luz del sol los envolvió a los dos a través de los árboles.

En el anterior número de esta, tu revista. ANIMATION PLUS. Tuvimos que hacer descansar esta sección por motivos de espacio. Sorry! La verdad es que la sección del Infozone se hizo extrañar. Y ahora pues como que tratamos de recuperar el lapso de descanso.

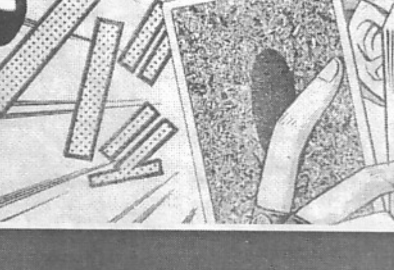
CAPTAIN TSUBASA: ROAD TO 2002!

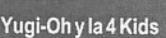
Con todo esto de que el Mundial se disputará en Japón y en Corea, Yoichi Takahashi no se ha quedado en sus laureles y ha empezado una nueva parte de la historia de Captain Tsubasa. Confirmado.

Lamentablemente no sé mucho al respecto de la serie, pero es seguro que comienza con la vida de Tsubasa dentro del Barcelona FC (El final de la serie J), y que el objetivo ahora será nada menos que el mismo Mundial de Soccer en donde ahora sí, Tsubasa y amigos representarán a la selección mayor de su país contra los mejores del mundo. Esto también ha dejado muchas expectativas sobre una posible serie animada, ya que muchos de los fans a la serie de Tsubasa (El Super Campeones) esperamos algún día ver esa anunciada final contra Brasil a todo color y movimiento.

Me acabo de enterar de esta noticia curiosa. Resulta que en Japón, ha estado transmitiéndose, la serie Power Puff Girls, y tres importantes artistas se han unido en esta ocasión especial para interpetar la canción del opening de la versión japonesa de esta serie. Ellas son: Hayashibara Megumi, Kamiya Maki, y Natsu Tomo; y la nueva canción se llama: "Cream Puff Shuffle". Opening en japonés de las Chicas Super Poderosas. Bueno ya va una más, anteriormente gozaron de ese privilegio. X-men y Spiderman. La cosa es simpática, para que.

Según una encuesta realizada no hace mucho al respecto de las series de animación más vistas en el Japón, las Power Puff Girls, se ubicaban en el puesto número 16 de las series más vistas, lo que no es nada despreciable si tomamos en cuenta que esta es una producción extranjera, y los japoneses tienen bastante de donde escoger. Para que vean, las adorables heroínas de ciudad "saltadilla" siguen siendo tan adorables como siempre. En el mismo ranking arriba de ellas encontrábamos algunos serie conocidas tales como Argentsoma, Moootto! Oja-Majo Doremi, Chikyu Shoujo Arjuna, Inuyasha, Hunter Hunter, One Piece y Detective Conan, además de Saiyuuki a la cual superaron en sintonía. Bueno como que viendo con quienes se codea, no la estando haciendo tan mal las chicas.







Yugi-Oh y la 4 Kids

4 Kids, la compañía que llevó el Pokemon a los Estados Unidos, tiene ahora los derechos de la serie que "mató" a Pokémon en el Japón, se trata de Yu-Gi-Oh. En un comunicado de prensa 4 Kids anunció que ya tiene los derechos de la serie y productos promocionales de Yu-Gi-Oh para todo el mundo a excepción de Asia. La popularidad de Yu-Gi-Oh es tanta en Japón que además de la serie de televisión existe un videojuego, un manga (de hecho el manga salió antes que la serie) y un juego de cartas.



"Estamos muy emocionados por haber adquirido la licencia y derechos de transmisión de Yu-Gi-Oh" dijo el señor Al Kahn, Presidente y Jefe Ejecutivo de 4 Kids. "Esta es la continuación de nuestra estrategia de llevar buenas series al resto del mundo". Lo que leído entre líneas deberían significar algo así como *...de meter mano a la "tortón" más bueno y reventarlo en occidente.*



Yu Gi Oh es la historia de un niño llamado Yuugi Mutuo quien debe eliminar al "Game King" (Rey del Juego) del Millenium Puzzle (Puzzle Milenario), derrotándolo en una serie de juegos. Un juego frecuentemente practicado por Yuugi y sus rivales es "Magic and Wizards" (Magia y Hechiceros), un cruze entre el Magic: The Gathering y Pokémon. Los 27 capítulos de la serie, están basados en un manga de Kazuki Takahashi y publicado por Shonen Jump Comics, desde 1996. La animación esta a cargo de la "topoderosa" Toei Animation (Dragon Ball, Sailor Moon, Saint Seiya, Digimon, Slam Dunk) que adaptó la serie en 1998 y que no hizo más que incrementar aún más la fama del manga. Bandai y Konami se aunaron al filón, y así el Yugi-Oh! se hizo de un considerable merchandising y una variedad de juegos. En el abril del año pasado se estreno una nueva serie animada, y se realizó una animación destinada para el gran cine. Actualmente el manga va por arriba del tomo recopilatorio número 21. Y sólo es cuestión de tiempo hasta que comience a hacer de las suyas en el Occidente. Habrá que esperar haber que pasa.









LA NUEVA SERIE ANIME DE CLAMP: ANGELIC LAYER

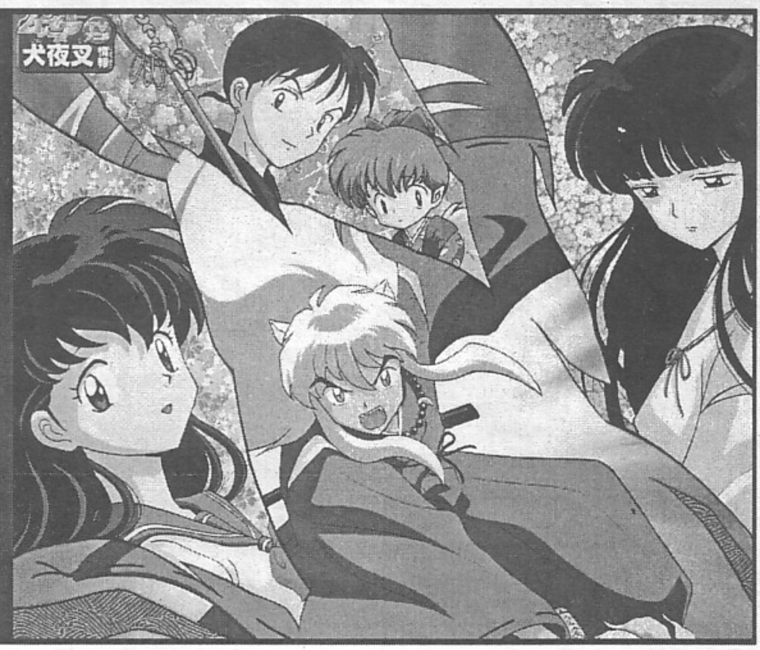
Como se nota que a las Clamp les ha gustado esto de la fama que obtuvieron con lo de Card Captor Sakura, que ahora se han dispuesto ir a romperla otra vez con Angelic Layer. Si a esto le sumamos el que su serie X ha sido llevado a la animación como serie televisiva, recientemente, pues como que éste puede ser el año de las Clamp. Ya que se tendrían copado al público más "grandecito" con eso de su epopeya sobre el fin del mundo en el X, y a los "retoños", los tendrían saltando en un pie con su serie de anime Angelic Layer

Angelic Layer, es una historia de acción y aventura en donde los protagonista tienen unos muñecos a los que llaman Angeles y los niños que los entrenan se convierten en sus Deus, y que pelean en un domo, para convertirse en el ....(¿?) uhmmm. No, no, me dicen que no es a lo Pokemon, pero habrá que esperar un poco más para ver de como van las cosas realmente. Angelic Layer se empezó a publicar en abril de 1999 en la revista Monthly Shonen Ace de la Kadokawa. Actualmente, se sigue publicando y ya han sido publicados unos 3 números recopilatorios. La serie anime ha comenzado su transmisión este año en Japón no hace mucho.

Inuyasha

La otra producción que esta pegando alto allá en el Japón aunque ya no es tan reciente (se estrenó en Octubre del 2000) es Inuyasha, la creación de la prolija y famosa autora Rumiko Takahashi (ella es algo así como la "mamá" del manga en el Japón), de quien anteriormente se han apreciado producciones como Ranma 1/2, Urusei Yatsura o Maison Ikkoku. Rumiko pues vuelve a estarse en las ligas grandes, con su Inuyasha, la historia de un demonio perro y Kagome una chica escolar que mediante una especie de puerta dimensional llega hasta el Japón del 1600, allí encuentra a un chico con orejas de perro que yace clavado con una flecha mágica a un árbol, ella lo libera y a partir de ese momento se convertirá en una especie de cazadora de demonios siempre acompañado del Inu Yasha el demonio que liberó y que ha quedado a su servicio al poseer ella en su poder un amuleto mágico conocido como la Shikon no Tama.

El manga viene serializándose sin interrupciones desde 1996 en las páginas del Shonen Sunday de la editorial Shogakukan (sí, la misma de Ranma 1/2) y esta por el momento por ahí del tomo recopilatorio 17 a más. La serie esta siendo transmitida por la Nihon Televisión, y la animación esta a cargo (a que no se la esperaban) del estudio Sunrise (Escaflowne, Cowboy Bebop, Outalw Star, Angel Links, Gundam, etc, etc,etc).





El Hijo de la Magia...

Una fan, preguntaba una vez sobre que era para ahora de la autora manga Naoko Takeuchi (Sailor Moon, entre otras hierbas) y es que ahora último no se sabía mucho de ella. Lo que pasaba es que la chica se había casado con un colega de profesión Yoshihiro Togashi (Yuyu Hakusho entre otros), lo que no sabíamos y buena la hora en que nos hemos enterado, era que la pareja había dado a luz a su primer retoño. Es cierto. Con razón estos dos paraban tan alejados de las labores, estaban pues encargando a la cigueña (...Huhuhumm).

La pareja de oro del manga japonés, Yoshihiro Togashi (Yu yu Hakusho, Level E, Hunter X Hunter) y Naoko Takeuchi (Sailor Moon) han tenido pues a su primer hijo a principios de este año el 2001, un hijo fruto de un sorprendente matrimonio entre ambos en enero del 1999 y que motivo que la popular Naoko se desapareciera por un rato. Se trata pues de un saludable niño que pesó casi tres kilos al nacer. Yoshihiro Togashi confirmó la noticia en el tomo 11 del Hunter x Hunter, en eso de marzo, en la solapa del tomo pone "nos hemos convertido en una familia de tres miembros" mientras en la página 26 del tomo "...hemos tenido un hijo. Es un niño y pesó al nacer 2924 gramos. Ahora pesa 5600 gramos" (chocho, chocho, el tío). Felicidades pues, el chico se ha nacido en buena cuna y no dudo que con buenos genes.



Yukito Kishiro continúa con el manga de Gunnm (Alita)

Yukito Kishiro volverá con la continuación de su obra Hyper Future Vision Gunnm (conocida en occidente como el Battle Angel Alita). Esta serie será titulada como Gunnm: Last Order, y se ha comenzado a comercializar ya desde Diciembre en las páginas del Ultra Jump de Shueshia. La serie original fue serializada entre 1990 y 1995 en la Businnes Jump de Shueshia siendo recopilada en unos 9 tomos. Se dice que Yukito Kishiro se había alejado del proyecto debido a una enfermedad, la que motivo el apresuramiento del autor para darle el fin a la serie. Ahora ya recuperado, Kishiro piensa explorar las ideas que se habría quedado sin poder realizar. Y cuyo adelantos, se dice, llegaron a observarse en el juego de la consola Playstation, Gunnm Memory of Mars.



Jin-Roh

Hace poco gracias al servicio de cable, hemos tenido ocasión de apreciar algunas de las producciones llevadas de la mano del genial director Mamoru Oshii, quien acostumbra "enrevesarse" bastante en cada una de las producciones a su cargo y dejarle en ellas ese "aire" extraño y peculiar que acostumbra ponerle a sus producciones. Lo haría en su momento con Angels Egg (transmitida por el canal TNT), lo hizo así también para las 2 producciones de Patlabor, apreciadas en la Fox Kids. Y así también lo dejo ver en el Ghost in the Shell que transmitió Locomotion. El año pasado Mamoru Oshii volvió a sus treces con la película de Production IG, Jin-Roh, que con Mamoru Oshii a la cabeza, ha realizado una película impecable, tanto en la parte técnica como narrativa, se destaca la gran animación, la banda sonora y el guión soberbio, que se maneja la producción.

Jin-Roh está basado en la historia del manga Kenrou Densetsu, obra del mismo Mamoru Oshii; el proyecto inicial consistía en hacer una OVA de 6 partes. Pero para entonces Oshii estaba enfrascado en Ghost in the Shell; una vez que acabo la película, y viendo los buenos dividendos con los que se hizo Manga Entertainment, la co-productora de Ghost in the Shell, propuso a Oshii llevar a cabo otras colaboraciones. Oshii propuso realizar la adaptación animada de Kenrou Densetsu, cosa que a Manga Entertainment le pareció, ya que el manga se estaba publicando en los Estados Unidos, luego se decidió la adaptación al formato de cine. Después la co-productora Bandai, propuso a Hiroyuki Okiura, director de animación de Ghost in the Shell, como director, cosa que no gusto tanto a Oshii pero que dejó pasar para dedicarse a las funciones de guionista. Resultado una película muy realista, compleja, oscura, dura y parecida en sus lenguajes cinematográficos a las anteriores producciones de la Production IG.

La historia, habla de un pasado hipotético en el 1955, en medio de una compleja situación social-política, donde el protagonista Kazuki Fuse, un soldado Panzer esta sumido en profundas contradicciones consigo mismo desde el momento en que ve como una niña estalla en pedazos frente sus ojos, a la que, pese a las órdenes de sus superiores, se ve incapaz de asesinar. Se vocea que la presente será transmitida por la señal de cable Locomotion a final del año.

Taiho Shichauzo!

Nos datan que la Taiho Shichauzo! (Estas Arrestado!), serie nacida de la mano de Kosuke Fujishima (el creador de Oh! My Goddess) podría tener una nueva encarnación televisiva (la segunda) allá en el Japón, no cuento con los datos suficientes pero si la cosa va bien la nueva serie tv, debería de haber sido estrenado en abril pasado. Taiho Shichauzo! es considerado el primer trabajo profesional del artista manga Kosuke Fujishima, y comenzó a publicarse en 1986, en la revista Afternoon Party de Kodansha, recopilada posteriormente en 7 tomos tankouboun. Taiho Shichauzo! es una serie que trata de las vivencias de Miyuki Kobayakawa y Natsumi Tsujimoto en su desempeño como policías de transito en la gran ciudad de Tokyo. Ellas conllevan con una relación basada en la formula de la "pareja dispareja", Miyuki es la tranquila, racional y eficiente, y Natsumi la perfecta contraparte, y como que por supuesto, que esto termina influyendo a la hora en que ellas tienen que enfrentar los problemas propios de su labor. La acción se desarrolla con un fino tono de comedia y a las finales uno bien puede quedarse prendado de las ocurrencias de las chicas o de su equipo de trabajo, que se las tiene que ver todos los días con el mantener el orden en la ciudad.

Taiho Shichauzo! la versión animada ha tenido hasta ahora 3 encarnaciones anime, una primera serie en el formato Ova de 4 episodios de duración en 1994, una serie de televisión de 51 episodios en Octubre de 1996 y una película de animación estrenadas en los cines en Abril de 1999. La nueva serie seria la cuarta conversión al medio animado. Se tiene enterado que el canal de Colombia, la RCN, se hizó de la primera serie TV que data del 1996 y que posee el total de los 51 episodios, también se dice que se la habría conseguido la Magic Kids de Argentina y que estaría pensando transmitirla a partir de Junio.

THOSE WHO HUNT ELVES

YU YAGAMI



Cuando revisas entre las diferentes producciones de anime que se realizan por temporada, te das cuenta que la producción de anime en el Japón, es bastante restringida para la cantidad de buenas historias manga que pululan en su ambiente, además el anime necesita convertirse en un producto siempre comercial, no puedes salirse a perder con un producto que te cuesta tanta inversión de dinero y tiempo de realización, es por eso que la industria del anime de estos tiempos te revienta a cada rato, con un anime con chicas bonitas y colores vivos, efectos 3D y toda la parafernalia visual necesaria para hacerse de la atención del público. Es en esa misma linea que se crea Those Who Hunt Elves la serie animada, un diseño de lujo, 12 capítulos y una producción de animación cumplida por todos los lados, basado en un manga que había tenido su éxito. El Those Who Hunt Elves de Yu Yagami de la empresa Comic Gao.

Those Who Hunt Elves de Yu Yagami, manga es de mi parecer superior a la producción de la versión animada que se ha observado aquí en occidente, debemos resaltar de sobremanera un buen grafismo y un buen desenvolvimiento narrativo, lo bién manejado que se encuentra la historia o las historias en su versión manga simplemente hace delirar a su (ahora observando el manga) algo incipiente serie TV. Esta opinión es más que todo por algunas restricciones que se tienen que hacer para la versión animada.

En un mundo de fantasía y magia, la hechicera elfo Celcia Marieclaire sacerdotisa máxima y guardiana de los más poderosos y secretos hechizos de su raza, intenta infructuosamente devolver a su mundo, a un singular grupos de humanos, quienes fueron traídos hasta ese mundo de manera fortuita e infortunada. Celcia Marieclaire, aunque dotada de sendos conocimientos y grandes "bagajes" mágicos es una persona irascible y que cuando se disgusta pierde los papeles continuamente. Acostumbrada a ser tratada por todos los de su mundo con respeto y veneración, los comentarios que proferiría el "forastero" Junpei serían demasiados "venenosos" como para que ella guarde la suficiente tranquilidad mientras ella realizaba un importante hechizo que buscaba devolver ha Airi Komiyama, Ritsuko Inou y Junpei Ryuuzouji a Japón y su mundo. Los comentarios de Junpei hace con los obispos del santuario donde Celcia trata de proferir el conjuro, cada vez son más y más incomodos, como molestos para ella, y Celcia simplemente explota y comienza a gritar como histérica, semejante falta de atención a su labor mágica tendría consecuencias irreparables. El hechizo se eleva a lo alto del cielo y fuera de control se quiebra en diferentes porciones y ahora ellos han ido a diferentes partes del mundo de Celcia, y se imprimirán en la piel de 5 doncellas elfos, Celcia Marieclaire, lamenta el suceso, y al explicarle la situación a estos inusuales visitantes de Japón que han quedado atrapados en el mundo mágico de Celcia, debido a una propia ineptitud de suya, al proferir el sagrado, poderoso como extremadamente secreto hechizo del "Zaran Zara". Ellos en ese momento han decidido ir por el mundo y si es necesario terminar desvistiendo a todas las mujeres elfos del reino con tal de encontrar los fragmentos del hechizo que podrá devolverlos a su hogar. Ese es el comienzo de las aventuras de Those Who Hunt Elves (Aquellos que cazan Elfos) y cuya planteo inicial apenas ocupa una docena de páginas de una obra que cuenta con un tándem recopilatorio de lo menos 15 tomos manga.

Those Who Hunt Elves es ese tipo de serie media atípica que nos hace evocar esa series de antaño como "El Increíble Hulk" o "Kung Fu" (en la TV) en donde se gastaban la fórmula en la que los protagonistas buscaban cumplir una misión, un objetivo "motor" o "*motiv*", y que en la búsqueda de tal "*motiv*", terminaban envueltos e inmiscuidos en diferentes aventuras, un recurso para contarte historias que se ha estado utilizando desde hace una buena cantidad de tiempo, y que ahora observamos para Those Who Hunt Elves, sólo que aquí contamos con un grupo de personas en búsqueda de "aquello" que los devolverá a casa (ese no era el argumento de Calabozos y Dragones serie animada TV en el 9... uhmm).

Sí definitivamente el manga muestra un punto elevado con respecto al anime, ese es pues la calidad de historias y la proporción de diversión que sabe prestar, los personajes son explorados desde otros puntos de vista, y si bien te encuentras con que realmente Junpei, Airi, Ritsuko y Celcia son los mismos que conocistes en el anime, se dan de lujo de mostrarte algunas "otras cositas" más sobre ellos y que te ayudan a regalarle un poco más de "feeling" a la historia.

Junpei Ryuuzouji, Airi Komiyama, Ritsuko Inou, son los "Cazadores de Elfos". Ellos son forasteros en ese mundo mágico, que se ven obligados a iniciar esta peculiar cruzada en busca de unos fragmentos de un hechizo que los devolverá a su mundo.

¿Que hay de diferente entre el manga y el anime?...

Primero que todo algunos detalles en el orden de los hechos de las historias y algunas historias en sí. Así pues existen historias que son exclusivamente creadas para la animación y que nunca aparecieron en el manga, como historias pertenecientes al manga que nunca aparecieron en la conversión para la animación. El hecho es que aunque esto que menciono cuando se trata de televisión suena a "relleno televisivo" al prestarse la experiencia de apreciar el manga uno se da cuenta que esto no es "tanto así" ya que el manga de Those Who Hunt Elves esta estructurado para ser pues un gran recopilatorio de historias independientes, cada una más ingeniosa que la otra. Y pues que la mayoría de esos capítulos que se arman exclusivamente para la animación televisiva poseen ese mismo espíritu. Así tenemos también el caso de que existen muchas historias que se dejaron en el "tintero" (en el manga), y que merecían la pena de ser apreciadas en la animación, además de las sagas importantes, pero supongo que eso es lo que se quería hacer, marcar diferencias entre uno y otro medio. Pero eso sí, los episodios extraídos directamente del manga son la "mar" de parecidos, idénticos, casi calcados (se ahorraron el ingenio los animadores), hasta que chocas con uno que otro desnudo, o uno que otro sello mágico en algún lugar comprometedor que como ustedes suponen no dejan apreciar en televisión. Además existen personajes de el manga que se quedan por ahí, para poder aparecerse en algún otro momento de la historia y que pues son obviados en la versión anime, pero claro existen personajes exclusivos de la animación que como compensación tratan de mejorar al producto de la casa.

En la historia realizada para la animación son pocos los capítulos que son diseñados para darle una continuidad a la historia, se basa la experiencia televisiva más que todo en los capítulos "sueltos" o de relatos con completa "independencia" y que no te hacen lío con la historia principal y que en este caso es un planteamiento que por su flexibilidad les deja bastantes libertades a los creativos del proyecto. Eso de que unos "forasteros" van por un mundo fantástico (montados en un tanque) tratando de recolectar los fragmentos de un poderoso y singular hechizo que se repartió por el mundo y que ahora ellos buscan en las pieles de las doncellas elfos, desnudándolas, y así se hace la aventura, hasta que reúnan todos los fragmentos, se convoque el hechizo y así ellos puedan volver a casa... ya está, bien fácil, ahora recuerden ....*es un mundo fantástico*. Imaginación desbóquese...!!!. En otras palabras más fácil no la podían tener (me refiero a los creativos). Sin embargo, todo esto desemboca en una muy buena cantidad de historias bastantes originales y simpáticas, aunque hasta destornilladas, pero con una media en la diversión que te deja bien satisfecho, y con una sonrisa de oreja a oreja, que a las finales quieren verte algunas aventuras más de este singular grupo de héroes.

Exclusivos de la animación...

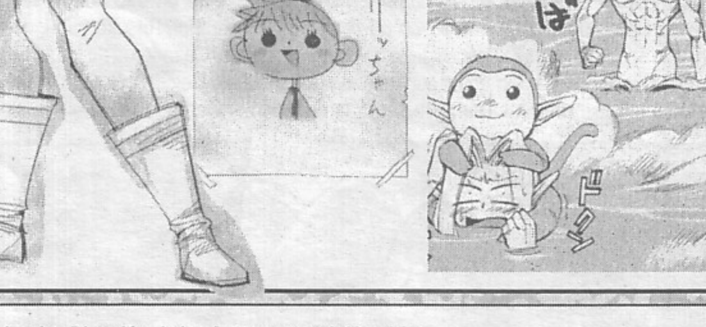
Son resaltantes al humilde parecer del que escribe los capítulos en donde Airi se pone como institutriz de baile de una elfo, quien es una chica de condición humilde que quiere asistir a un baile en palacio para encontrarse con el hombre del que se ha enamorado (en el doblaje de la Locomotion, la interprete poseía la misma voz de Lime de Saber J, lo que le daba un gusto especial); o los capítulos donde hace su aparición el Juez, en la saga en que daría culminación a la primera temporada en la versión animada (y que es una historia muy diferente de la primera gran saga del manga); la luchadora elfo con la maldición de los 1000 guerreros y que encuentra en Junpei a un digno rival (aunque hay que admitirse que el enfrentamiento resulta a pesar demasiado breve); además de ese delicioso capítulo en donde los protagonistas deben abandonar sus formas físicas y transformarse en fantasmas para atrapar una elfo, y que termina con Celcia "picando" en el jardín, para tratar de rescatar su cuerpo. No hay que olvidar que el primer capítulo de la serie animada es bastante diferente del de la versión manga, y que como que te pierde un poco, hasta que regresa a la línea del manga para explicarte el asunto y quedarse claro. Pero bueno eso es animación y sí, son capítulos exclusivos de la animación, y bien vale pena verlos todos.

Las aventuras de los "Cazadores de Duendes" en el manga y el anime, poseen algunas diferencias pero estas son más que todo dado por el tratamiento televisivo que se tiene que dar en las series animadas que se adaptan a pantalla. Existen, por supuesto, capítulos exclusivos para la animación, pero que poseen una media de calidad bastante buena.



Sólo en el manga...

Entre las historias realizadas para el manga y que no se observan en el proyecto de animación resalta sobremanera, la seguidillas de historias de la gran hechicera elfo que amenaza el mundo de Celcia ("Lupar" en la animación) y que quiere apoderarse del mundo de los elfos, la primera gran saga de la historia, y la primera oportunidad en que tienen todos los fragmentos del hechizo reunidos. La historia de cuando Ritsuko asustada por un ataque de un bravucón termina cambiando de cuerpo con Junpei, aunque Junpei le advierte que esa no es la verdadera solución del problema, para que al final Junpei muestre la profusión de su arte, ...en el cuerpo de Ritsuko (sí...). La historia de la hechicera elfo que se hace amiga de Celcia y que se queda como guardiana de los sellos obtenidos por Celcia, para permitirle transformarse en una elfo nuevamente. Cuando Celcia se mete al baño de aguas termales y por accidente termina bañandose en la sección para hombres, y Junpei entra ahí. Cuando Celcia se transforma en un albatros para eludir una falta que hizo (pero que *"c..."* de albatros) y como de costumbre queda sellada en la transformación. Cuando Celcia en su versión panda termina toda pintada de negro, con una pintura mágica, y trata de que una hada mágica le quite esas "manchas que no se borran". Claro, esta el hecho que durante un tiempo Celcia queda mediante un hechizo atrapada en una página de libro mágico (ya se habrán dado cuenta que a Celcia le pasa de todo). Hay una historia donde Celcia muestra que no dibuja nada bien, y para compensar el asunto, crea un hechizo para que todo aquello que tome de modelo para el dibujo se parezca a lo que ella ha dibujado, trastornándose todo en cada "garabato" (simplemente destornillante). También hay capítulos donde Airi hace la gala de sus habilidades histriónicas, dejando absorto a más de uno. O también donde algunos personajes de la historia manga salen a "*sacar cara*" por ellos defendiéndolos y ayudándolos, en especial esa reportera elfo quien los persigue tratando de mostrar que ellos, son realmente los "peores criminales" y termina desvistiéndose frente a todos para demostrarles a todos el valor de una promesa (ah, en esa historia casi destruyen el mundo). También para variar sale una elfo de ataviada de Power Ranger, aquí Junpei muestra una vez más esa nobleza que siempre mantiene agazapada detrás de sus malos modos, impidiendo que la ilusión de unos niños muera. Pues en fin, básicamente casi todas las historias adaptadas del manga para la animación son bastante buenas pero quedan bastante más que me estoy ahorrando mencionar y que podrían seguir dandole al proyecto animado, más colorido; pero bueno eso ya esta en las manos de otros.



Las transformaciones de Celcia...

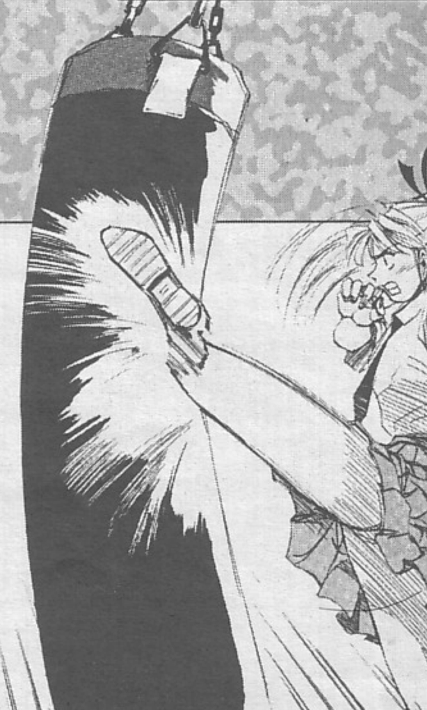
Celcia en el proyecto de animación llega a tener dos transformaciones, una de "perro gordo" ("Puchi" o "Pochi") en la primera temporada, y otra de "panda" en la segunda. En el manga le encontramos pues otras deliciosas versiones de si misma, una de "mono" al tratar de escaparse de un baño de aguas termales, y por supuesto, la transformación se sella con los pedazos del hechizo que se impregnan a su cuerpo, y otra de albatros, cuando trata de consolar a una chica cuyo albatros la misma Celcia "había dado vuelta" al meterse con ella, y claro otra vez los sellos del "hechizo", la sellan en esa transformación. Parece pues que al autor no le causa mucha devoción dejarla mucho tiempo en su forma humanoide, porque siempre que ella recupera su "hermoso cuerpo". Sí, es bella, pero suena gracioso, cuando ella lo dice, y luego la vemos transformada en perro, y quejándose de que esta sucia y llena de pelo; o de panda y toda pintada de negro; o de mona y con pantalones tratando de escapar de un gigantesco gorila; o de albatros y toda llena de sellos que la hacen parecer un "Popeye, el marino" entrando a un baño público de mujeres.





Sobre la ubicación de los fragmentos del hechizo... y el fan service

Porsupuesto al ser el manga un producto más restringido en su "espectación" que un anime que se da en la televisión, se toma más libertades viéndose cosas que en un proyecto animado te lo recortan siempre por las restricciones del formato, además del popular "evitar herir susceptibilidades", y esas joyitas por eso de la violencia y el sexo... (parece difícil siendo este tipo de manga, no, ...pero así es). Así pues la elfo oscura de quien obtuvieron el primer fragmento del hechizo, tenía el sello en uno de los senos (¿Cómo se deslizo en la versión animada vista en televisión, hasta el ojo?, "es uno de esos misterios!"). Por lo demás en la primera temporada animada vemos sellos ubicados en rostros y piernas, pero si corren un poco la imaginación no les parecerá extraño que exista por ahí un fragmento en otros lugares más comprometidos, y que pues motive realmente el hecho de desnudar a medio mundo. Bueno eso lo vemos en Those Who Hunt Elves, el manga, donde su autor Yu Yagami se regala con el público cada cierto momento, senos, escasez de resto de ropas y actitudes más desenfadadas son algunas cosas que se pueden observar en el manga. A mencionar esta la saga en que vemos pelear con artes marciales a Ritsuko, y en ella termina mostrando las bragas incontables veces. El fan service, se refiere a esos "guiños" del gusto de los fans animados y que se ofrecen en las producciones, en ocasiones sin suficientes excusas narrativas (la mar de veces es así), y que bueno hace feliz a más de uno, (álzate más el vestido niña) y bueno.





La hechizera más poderosa de todas....

Aunque Celcia Marieclaire es la Sacerdotisa Máxima de los elfos, la guardiana de sus máximos secretos y hechizos. Pasado un tiempo te das cuenta que si bien es una hechicera poderosa, realmente no podría ser ella una autentica amenaza. En ella hay nobleza, y por lo general deja las grandes decisiones de su pueblo a el mismo, y a los responsables locales. Eso es quizás lo que ha dado siempre a su mundo una profunda tranquilidad y paz.

Pero claro existe alguien que no opina igual que Celcia, que cree que el poder proporciona derecho sobre aquellos que se encuentra bajo él y que por ende ese mundo y su gente deben subyugarse inevitable e inexorablemente hacia el poseedor del poder, y el poder máximo, es el de la hechicera elfo más grande y poderosa y que en la versión animada fue conocida como la "Lupar". Esta gran hechicera ha decidido que el día en que los débiles deban someterse al yugo del más fuerte ha llegado. Ha creado un "sistema" a medio camino entre la magia y la tecnología propia de su mundo, que logra proyectar su imagen a todos los rincones del planeta, y este "sistema" también le sirve para hacer sentir la dimensión de su poder. Mediante un hechizo mágico ha grabado sobre la frente de todos los habitantes del mundo un símbolo en forma de "D" una marca mágica que los somete bajo su poder, en el momento que le apetezca ella puede así hacer que el cuerpo de cualquiera bajo el símbolo estalle en llamas y se incendie como antorchas vivientes, frente a los ojos aterrorizados de las demás personas. En otras palabras la vida de todos en el planeta esta en sus manos. Los únicos exentos de la magia del símbolo son sus sirvientes más cercanos y los "forasteros" esos que se dedican a "Cazar Elfos" a quienes su hechizo no afecta. La frente de Celcia queda marcada por la magia de la hechicera y Junpei como para salvarla la atrapa en una página de un libro mágico y mientras permanece ahí, el símbolo desaparece.







Ahora los "Cazadores de Elfos", tiene que enfrentarse a sus "contrapartes astrales", guerreros seleccionados por la poderosa hechicera, para servirle en misiones escogidas. Junpei, Ritsuko y Airi, deben lidiar con ellos, pero los resultados le son ventajosos y es más logran obtener importante información de ellos para llegar hasta la máxima amenaza que recubre a ese mundo. El enfrentamiento final se da y es Celcia Marieclaire la que realmente mide sus habilidades contra la amenazante hechicera elfo, ella graba sobre su cuerpo los fragmentos del hechizo que tanto trabajos les costo a Celcia y los "cazadores", como muestra de poder, pero Celcia ya no conoce la "duda" en su accionar ella sabe todo lo que tiene que hacer contra ella, al final la sella al parecer en un hechizo de "efecto contrario" una clara provocación a la dimensión del poder de la hechicera, al final esta hechicera provoca su propia muerte al recibir el impacto de su propio ataque. Los fragmentos en el cuerpo de ella vuelan hacia el cielo y se dividen nuevamente. La amenaza que cubría al mundo de Celcia desaparece, y Junpei, Ritsuko y Airi, deberán volver a recorrer el mundo desnudando doncellas como los "Cazadores de Elfos" una vez más, en busca de los fragmentos esparcidos y por supuesto Celcia los ha de acompañar. Básicamente la misma línea seguida en el final de la primera temporada animada.

Por último...

En el final de la primera temporada de la serie animada el "Juez" un personaje respetado de la esfera legal del mundo de los elfos, lleva a los "Cazadores de Elfos" hasta el tribunal de ley del mundo de los elfos y los acusa de haber atentado con sus acciones a su mundo y busca sean tratados como criminales y condenados al más severo castigo. Pero ellos al final son absueltos de sus cargos, y Celcia quien ha reunido el último fragmento del hechizo convoca el hechizo que los devolverá a casa. Ella esta triste con la partida; en el fondo extrañará mucho a sus amigos, y sobre todo siente que extrañara especialmente al "tonto" de Junpei. De repente Junpei le grita barbaridades sobre porque no se desnudo para hacer el hechizo y Celcia estalla de rabia poniendose a gritar por semejante estupidez. Por supuesto la desconcentración provoca que el hechizo se eleve nuevamente al cielo y se "esparza" otra vez, y entonces ahora habrá que ir nuevamente a reunirlo. La segunda temporada animada termina todo con una situación similar un hechizero que resulta una amenaza para el mundo de los elfos, convoca todos los fragmentos del hechizo, pero al final los vuelve a dejar ir. El hechicero es sellado y vuelve a su sueño eterno, y los "Cazadores de Elfos" deben volver a buscarlos, sólo que ahora Celcia hace pública su ayuda a esos forasteros que viajan desnudando a las doncellas elfos y que dicen están en busca de los fragmentos de un hechizo que los devolverá a casa.

En el manga por lo menos en el tomo 15 en mi poder, aún no se vislumbra ningún final, ignoro si Yu Yagami el autor seguiría con la historia, pero no me extrañaría que dejará la cosa sin un final definitivo y a los personajes por ahí, haciendo como siempre lo que saben hacer.



UNA VENTANA ABIERTA.... Desde hace un tiempo estabamos pensando que ya era hora de se hubiera un sitio en la revista donde nuestras hermanos de afición se expresaran libremente y dejarán vertidos sus opiniones y pareceres de diversos temas. Ya se tenía en el internet una Lista de Interes, pero a pesar de eso de la "universalidad" que dice poseer el medio, la verdad es que este no resulta siempre el medio más adecuado para dirigir y vertir opiniones e inquitetudes. Es por eso que nace esta sección, se trata más que todo de una Ventana de Exposición Abierta (vale!, como un periódico mural) para todos nuestros lectores, y otros no tanto, para exponer sus "jodas", "treces", "pareceres", "artículos de opinión o anime", y en general todo aquello que valga su exposición y posea la calidad de ser expuesto al público abierto, ustedes deciden el tema, les pedimos que no se cohiban, y hagan subsistir la sección que esperamos evolucione con el tiempo (evolución que segun se percatan dependerá directamente de ustedes). Por el momento receptamos e-mails y toda la parafenalia que nos quieran enviar y sólo recuerden que el "material" debe poseer una calidad minima.

La siguiente carta pertenece a María Gracia Morales y la dirige al ***Editor*** de la revista, María es una joven muchacha aficionada a la animación, que se comunicó con nosotros hace un tiempo, y que en esta ocasión nos escribe con relación a una nota que sacamos en la central de la revista en la edición número SEIS, donde felicitabamos a la revista Kidys por superar la edición número 100. Hemos pedido el correspondiente permiso para su exposición.

...Ya me compré la Animation Pluss #6, y todavía no la he terminado, pero hasta donde voy está bastante interesante, sobretodo por el artículo de Gundam Wing, que me hizo saltar hasta el cielo, porque... Emmm... Verán, mi enamorado me pegó la fiebre Gundam, jeje, y en especial la serie W y al personaje de Duo Maxwell, "Boys don't cry", jeje «^_^»>>>>>>>>>>>>>>>>>X< (¿Manyó la carita con la trenza? Jeje v^_^v). Sí, Gundam Wing se ha convertido en uno de mis Animes favoritos, me encanta su historia, sus personajes (Mis personajes favoritos: 1. Duo Maxwell 2. Wufei Chang 3. Heero Yui/Zechs Merquise -ambos en el mismo nivel- 4. Trowa Barton 5. Quatre Raberba Winner), su música (VIVA TWO-MIX!!!!!!!! OH, YEAH!!!! I JUST FEEL RYTHM EMOTION... LALALALALA... JEJE=PPP!), su diseño de personajes y en general todo... Y, como se me cae la baba por Duo Maxwell (jeje, perdón si cogí confianza muy rápido, pero es que no puedo evitar las jergas ^_^»... HABLA RIOBA!!!), me identifico con el personaje de Hilde Schbeicker... Una aclaración... ODIO A RILINA!!!!!!!!!!!!!!!! ¬¬' (Gomen! Gomen! Es que me tengo que desahogar, es que no entiendo cómo un cuero y excelente personaje como Heero Yuy se puede fijar en esa chibola engreída -Oops! Creo que es mayor que yo!!! Pero bueh... Sólo por un año, y además, ella se porta como menor =P-) TAMPOCO ME CAE LADY UNE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! (Ya, ya, tranquilízate, Sakura, tranquila, tranquila, pienza en Duo y Wufei, OOOOOOH!!! SIIIIIIIII!! LOS MEJORES!!!!!!!!!!). En fin... VIVA YOSHIYUKI TOMINO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Queria saber si usted, Fernando-sama, sabía el E-mail del Cartoon Network para pedirles que pasen Gundam Wing en el canal en castellano. Es más, yo estoy dispuesta a pasar en cadena el mail, para pedirles a todos mis amigos Otakus que les escriban a los señores del canal para que traigan ese espectacular Anime. Conozco mucha gente porque hasta hace unos meses trabajaba para la revista Kidy's haciendo las secciones: De la Patada, Respuestas a la Carta, Personaje de la Semana, Diabladas de Mr. Satán (que aún la escribo, pero sólo para mandarla en cadena a mis amigos), Resumen de Anime, Karaoke, Quiz, De la Patada, entre otras... ¿Por qué deje de trabajar con ellos? Le explicaré: Retrocedamos un poco en el tiempo, hasta inicios del año 1999...

Salieron los dos primeros números del suplemento "Kidy's". El primero no lo alcancé, pero el segundo sí... Y... ¿Qué puedo decir al respecto? Me llevé una decepción increíble al darme cuenta que la carátula era dibujada, y la gran revista de Anime era sólo un pedazo de papel con amenidades y unas cuantas figuras de Dragon Ball y Sailor Moon, y, tan sólo un par de secciones llamadas "Kidi contra los Babosónicos" e "Identikidys". En esta última habían unos cuantos datos sobre el personaje de Gokú, por cierto, con fallas garrafales, como el hecho de decir que, cuando comenzó la historia, este personaje tenía 6 años de edad. Viendo esto, supuse que los que trabajaban ahí eran gente poco experimentada, y , como yo estaba loca por expandir lo que sabía sobre Anime, vi a Kidy's como una buena oportunidad para conocer nuevos amigos y hablar con ellos de mis temas favoritos al mismo tiempo que podía sacar adelante una revista y hacer que el público decepcionado, como yo, se diera una gran sorpresa. Llamé un día por teléfono y tuve la oportunidad de hablar con el editor de la revista, llamado Jaime Asián Dominguez, quien se sorprendió con lo que sabía de Anime, pues él con las justas sabía de Dragon Ball Z en la saga de Vegeta y Nappa, y un poco de la de Freezer (¿Y así se lanzó a hacerse cargo de una revista?). Como quien le hace un favor (y debo admitir que el "señor" cuando recién lo conocí se portó como todo un caballero y me dio gusto ayudarle), me ofrecí a mandarle algunas direcciones de Internet con información que pudiera servirle.

Al poco tiempo, se me ocurrieron algunas ideas nuevas e inventé dos secciones: "Quiz" y "Tips" (más adelante renombrada como "Respuestas a la Carta"). Después empecé a dedicarme a hacer resúmenes y biografías, naciendo así "Resúmen de Anime", y "Personaje de la semana", con los cuáles me gané mis primeros créditos. Hasta entonces, yo colaboraba porque quería y cuando podía. Con el tiempo, fui creando más secciones, que fueron levantando la revista cada vez más: Diabladas de Mr. Satán, De la Patada, Karaoke, "Manía" (Trunks-manía, Asuka-manía, Blade-Manía, etc.), Encuesta, Entrevista, y otras que se intercalaban en los números pues, en tan pocas páginas no se podían poner tantas secciones). Yo me sentía feliz ayudando y ganándome uno que otro crédito, aunque siempre me pareció que perdía en algo (cabe anotar que de todas las secciones que escribía sólo me mencionaban en una semanalmente, pues la gente podía quejarse de que yo tenía vara, cuando en realidad era que era la única persona que dominaba el tema -y todo gracias a las investigasiones que hice en Internet, revistas tan buenas como la suya, videos, mangas, conversaciones con otros Otakus, etc.-), pero a la revista le debía muchos amigos... Todo estaba bien hasta que mi cuenta de teléfono subió hasta los S/. 600 mensuales (por navegar mucho en Internet y comunicarme por teléfono e E-mail -porque yo a Jaime Asián nunca le ví la cara en persona- con el editor del suplemento en mención), y en mi casa ya me querían matar. Viendo esto, para no perder a su colaboradora, el señor Jaime Asián SE COMPROMETIÓ A PAGARME S/. 100 MENSUALES (lo que aún era poco para lo que se gastaba en mi casa) DE SU SUELDO POR EL MATERIAL QUE LE MANDARA TODAS LAS SEMANAS DESDE ENTONCES, con lo que todo pasó de "hobby" a "trabajo".

Al comienzo me costó mucho llevar mi trabajo, pues tenía la presión del colegio, y además iba a clases de Karate (y sigo yendo) y de Inglés. Me enfermé un tiempo pero seguí trabajando y me recuperé. Pude ordenar mejor mi tiempo y seguir con mi vida sin bajar mis notas ni alterar mis otras actividades. Los primeros meses todo siguió normal, aunque en mi casa seguían algo resentidos porque lo que me pagaban no era suficiente... Y las cuentas subían llegando incluso a pasar los S/. 800... Después el "señor" Asián rompió su promesa y se demoró en pagar... Me dijo que tenía problemas y que le esperara (ya me debía para entonces S/. 500)... Lo esperé y no me pagó, y ya me debía más dinero... Cuando reclamé, el "señor" se hizo el loco y obvió lo que se había acumulado luego de los S/. 500, y me dijo que pagaría esa suma a fin de mes, pero pasó el fin de mes y nada... Luego me dijo "En la quincena", y nada... Mi mamá, desesperada lo llamó por teléfono y le habló de buena manera pensando en que él comprendería la situación en mi casa (falta de dinero, peleas, etc.), pero él se puso insolente, aunque terminó diciendo que pagaría los S/. 500 (que entonces eran aún más de lo que se había sumado a esa cantidad) a fin de ese mes... Llegó el fin de mes y sólo depositó S/. 150!!!!!!!!!!

Esa fue la gota que derramó el vaso, así que dejé de enviarle material al "señor", y mis amigos, que habían empezado a colaborar (pero, a diferencia mía, ellos mandaban cuando podían, pues sus secciones eran opcionales y no mantenían la revista) me apoyaron y se fueron también. El "señor" se mantuvo hasta hace algún tiempo con artículos guardados y unas cuantas cosas de Internet, pero, si usted se fija en los últimos números, se da cuenta que al sujeto este se le han acabado las cosas y su "revistucha" se está a punto de desaparecer.

Y no sólo eso, pues, luego de que se le terminaran poco a poco los artículos de mis amigos y yo, empezó a escribir él en estas, pero de manera pésima, que se nota que ni siquiera se identifica con los personajes y no los conoce bien (y lo poco que sabes es porque "revisa" los artículos de los Otakus -y no se puede decir que sea "revizar", pues, al momento que hace "eso", como no conoce el tema, muchas veces altera las cosas cambiando su significado y yo tenía que pagar el pato corrigiendo los errores en la sección de "Respuestas a la Carta", como si la culpa fuera mía ¬¬'), lo que se demuestra claramente leyendo los últimos "De la Patada", y uno que otro en donde yo sí estaba pero él prefería hacer sus "experimentos" y escribir en mi lugar (fueron como tres veces: Una de Yamato Ishida, otra de Otaru, y otra de Makoto Shishio). Además, siempre cometía el error de, por querer hacer que un texto ocupara menos páginas, cortarlo de una manera espantosa o cambiar palabras y alterar significados ¬¬'. La cosa es que ahorita nadie manda nada... Estamos viendo en qué podemos ayudar, y, no sé, tal vez llegar a sacar una revista propia, pero eso está en proyecto, de todas maneras, estoy segura de que usted comprenderá mi situación y me apoyará, pues, ya leí que estaban felicitando a Kidy's por su número 100, pero la felicitación caía directamente en su "Staff editorial", pero ellos no hacían nada, snif, snif T_T. Si no es mucho pedir, quisiera que publicara esto que le he contado en su próxima edición, y, si es posible, vea si mis amigos y yo podemos ayudar en algo, pues no me parece justo que verdaderamente hacíamos el trabajo nos quedemos sin ser reconocidos y que el público siga engañado. Tal vez usted tenga sus dudas luego de leer esto, pero, no se preocupe, si usted no cree completamente en lo que le digo, puede hacerme cualquier pregunta que le haga despejar sus dudas, y, si quiere hablar más directamente conmigo... (queda en interno la información). Como último pedido, quisiera que contestara al mail anterior a este que le envié.

Muchas gracias... Y QUE SIGA ADELANTE ANIMATION PLUS!!! LOS QUEREMOS!!!!!!!!!

Ja ne!

Su amiga y seguidora:

Tsubasa Sakura (María Gracia Morales)

PD1: ¿En serio le parecieron algo difíciles mis "Quiz"? Muchas gracias, es un honor para mí que un erudito como usted haya tenido cierta dificultad en resolverlo.

PD2: Les ruego con todo el corazón que le dediquen un especial a Gundam Wing.

PD3: Gracias por poner a Lina Inverse de "Personaje del Mes" a Lina Inverse, es uno de mis personajes favoritos. Arigatou gozahimasu ^_^v!!!

PD4: Ayer recibí un mail del «señor» Asián en el que me pedía que colaborara con él, pero lo mandé por un tubo... Ya no caeré en su juego.



Tokimeki no doukasen (Fusión de palpitaciones)

(Fushigi Yuugi - ending)



TOKIMEKI NO DOUKASEN

anata no namae yokon dara sokode
totsuzen mega sa mesou
konnani uma ku yukikko nai
mata guuzen aerunante

hito gomi no naka watashi to onaji
kami shitako dake miteru
kitto darekawo sagashite runda
koi no aa-ite kana

* mega atashunkan demo sorewa watashi de
uso yo uso, anata kakete kuru

tokimeki no doukasenga
karadaizyuu wo hashi iteku
BARABARAni naranaiyouni
SHIKKARIshi nakucha watashi

demo chotto kyouwa chotto
kimochi ga maigo no koneko
yasashisa de semeraretara
tsui dekushi kanai kamone NYAAO

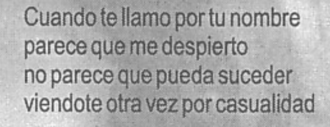
ikura nandemo nisugiteru yone
anata no sono hanashiwa
watashi ga yuube, yume no tsuchuude
iwareta SERIFU ni

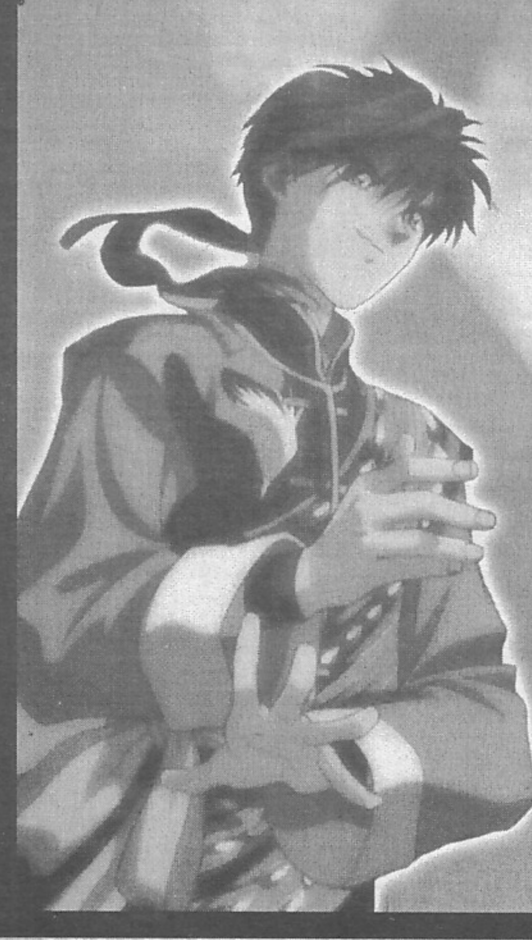
omoi omowaresae suna tsubu no kakuritsu
«demo ne, so no tsubu ga boku dayo» tte

tokimeki no dokasenga
JINJIN itte moeteku
ima suguni fuki kesanakya
zettai itsu kakizutsuku

demo sukoshi hon no sukoshi
kono mama sekkin shitai
teni mofure rarenainoni
ikinari hikka kenaiyo NYAAO

* Repeat





FUSION DE PALPITACIONES

Cuando te llamo por tu nombre
parece que me despierto
no parece que pueda suceder
viendote otra vez por casualidad

En la multitud
buscando a alguien con mi mismo corte de pelo
seguramente estan buscando a alguien
me pregunto si es su amor

*Cuando nuestras miradas se cruzaron
pero fui yo
es mentira que vayas detras mío

La fusión con mi corazon
corre por todo mi cuerpo
para que no se rompa en pedazos
debo ser fuerte

Pero bien, hoy estoy bien
me siento como un gatito perdido
si soy atacada por la ternura
simplemente tengo que continuar (miao)

Pero todavía es demasiado parecida
esta historia que me cuentas
en el sueño que tuve anoche
con las palabras que se dijeron

Amar y ser amada
hay una elección
"pero esta elección soy yo" dices

La fusión con mi corazon
se consume poco a poco
si no lo apago ahora
seguro que me hara daño

Pero un poco, solo un poco
quiero seguir
sin haber sido tocada
no puedes sofocarme con fuego (miao)

* Repetir

Personaje del mes

Nombre: Ruri Hoshino
Ocupación en la serie: Timonero del Nadesico
Ocupación en la película: Capitán del Nadesico
Edad en la serie: 11
Edad en la película: 16
Seiyuu: Omi Minami
Tono de piel: Albino
Amores: Akito, Omoikane, y Labtops,
Aversiones: " ...demasiados idiotas "
Le Confunde: Minato que la llama su " Ruri-Ruri "
Le Excita: La perspectiva de conseguir que Neorage corriera en Omoikane
No ha sido capaz de: Conseguir que Neorage corran en Omoikane
Desea ella poder: Conseguir que Neorage corran en Omoikane
Se ve adorable en: Esos pijamas de neko (gato), ...kawaii!.

El nombre de Ruri-chan se traduce como Azul Celeste o Azul Cielo o bien Azul Celestial, un nombre digno para el ángel cibernético favorito de todo el mundo. Ruri Hoshino. Ruri es en el puente de la Nadesico de Nergal la experta en computadoras, una maestra en todo lo referente a ellas y la electrónica.

En la Nadesico, Ruri Hoshino es una oficial del puente de la nave que se destaca de entre todos por su escasez de emociones, y el que a menudo se refiera a sus tripulantes como "baka" (equivalente al japonés como idiota). Su típico mutismo se deja notar en la serie ya que Ruri es una de las pocas personas en la tripulación que no parece estar demente.

En la nave (en la serie TV), cualquiera de las otras dos funcionarios del puente, la capitán Yurika Misumaru o la oficial de comunicaciones Megumi Reinard, siempre está cazando al piloto/cocinero Akito Tenkawa, en uno u otro momento ...mientras todos los otros integrantes de la tripulación masculina lo envidian. A Ruri también le gusta Akito, pero no tan desesperadamente como a la capitán que a veces incluso deja como encargado de la nave a un osito de felpa sólo para buscarlo.

Es así que además de tener esa tendencia de llamar "baka" a todo el mundo y cantar una bonita melodía cuando la necesidad lo amerita (como lo muestra dentro de la serie TV). Ruri tiene ese singular cariño hacia Akito Tenkawa, aunque la razón de ese sentimiento es un tema común de debate de Nadesico. Después de todo cuando se sucedió esto, ella era todavía una niña. ¿Cuál era la dimensión de su sentimiento? Puede ser que "sea" que ella aprecie la humanidad de Akito, y esa pasión que posee por intentar y hacer lo que él cree que es correcto. O simplemente puede ser que sea nuestra adorada Ruri tiene una sutil debilidad por su caballerosidad. Sea como fuere todo termina con un "tufillo raro". Pero lo que hay que aceptar es que Akito ha sido muy importante para Ruri, desde que ella traspasa por él, su aislado y retraído comportamiento.



Cuando ella era un bebé sus padres la vendieron a NERGAL y a partir de ahí ha pasado su vida siendo estudiada y analizada y sujeto a experimento. Realmente es una historia muy triste. Pero esto explica muchos rasgos de su particular personalidad. Acostumbrada a razonar antes que a sentir desarrollo el mutismo y el retraimiento emocional como parte de su vida. Habiendo crecido en una "granja de cerebros", sus primeras palabras fueron Mamá, Papá, Arquímedes, y Pi. Y Aunque ella creció sin una madre real, Ruri Hoshino posee un buen sentido de moralidad, mas no lo -"ejecuta"-, cuando otras personas lo rompen. Ruri raramente esconde algo y siempre dice cualquier cosa que tenga en su mente .

Nuestra Ruri no quería crecer o por lo menos eso era así en un tiempo, ya que tenía miedo de ser adulto. Ella se paso un tiempo tratando de entenderlos y el porque ellos están tan preocupados o involucrados en tantas cosas tontas.

Ruri Hoshino del anime Martian Successor Nadesico. es la tripulante más joven de la nave estelar de última generación Nadesico de Nergal. Ella maneja la nave y se encuentra a cargo de los mandos computarizados, es la Hada Cibernética. Ruri fue alterada genéticamente en busca de maximizar sus habilidades, es el miembro más inteligente de la tripulación, es bella y esta envuelta permanentemente en una actitud crítica y callada. Ah!... ¡Ella esta rodeada por un manojo de "Bakas"!




Park Comics!
TRIGUN
COWBOY BEBOP
EXPLORERS
ANIME CLIP'S COLLECTION
GAME CLIP'S COLLECTION
VIDEO CLIP'S COLLECTION